ISBN4-87719-755-9
C0076 ¥1400E
定価：本体1,400円＋税
株式会社コーエー



PS
バロック～歪んだ妄想～オフィシャルガイドブック
koei

プレイステーション対応

BAROQUE®

バロック
～歪んだ妄想～
オフィシャルガイドブック



koei

僕たちの罪はどうすれば
癒されるのだろう？

すべての罪を
償うための万策が
この本に



歪んだ世界の果てに待つ
贖罪の物語

罪と天使のRPG

BAROQUE®
バロック　歪んだ妄想

プレイステーション対応

STING





HomePage=http://www.sting.co.jp/



BARQUE®

バロック　歪んだ妄想

オフィシャルガイドブック

KOEI



BAROQUE®
バロック 歪んだ妄想

バロック
～歪んだ妄想～
オフィシャル ガイドブック



koei



歪んでしまった世界で “僕”は何をすればいい…？

………ここは……どこだろう？
奇怪な住人ばかりが住む不思議な街で
“僕”は目覚めた。
…“僕”？
僕は誰だ？？　何もわからない…。
なぜ僕はここにいる？
どうしてこんなに苦しい？
誰だ？　僕を呼ぶのは…。
僕は…何をすればいい？

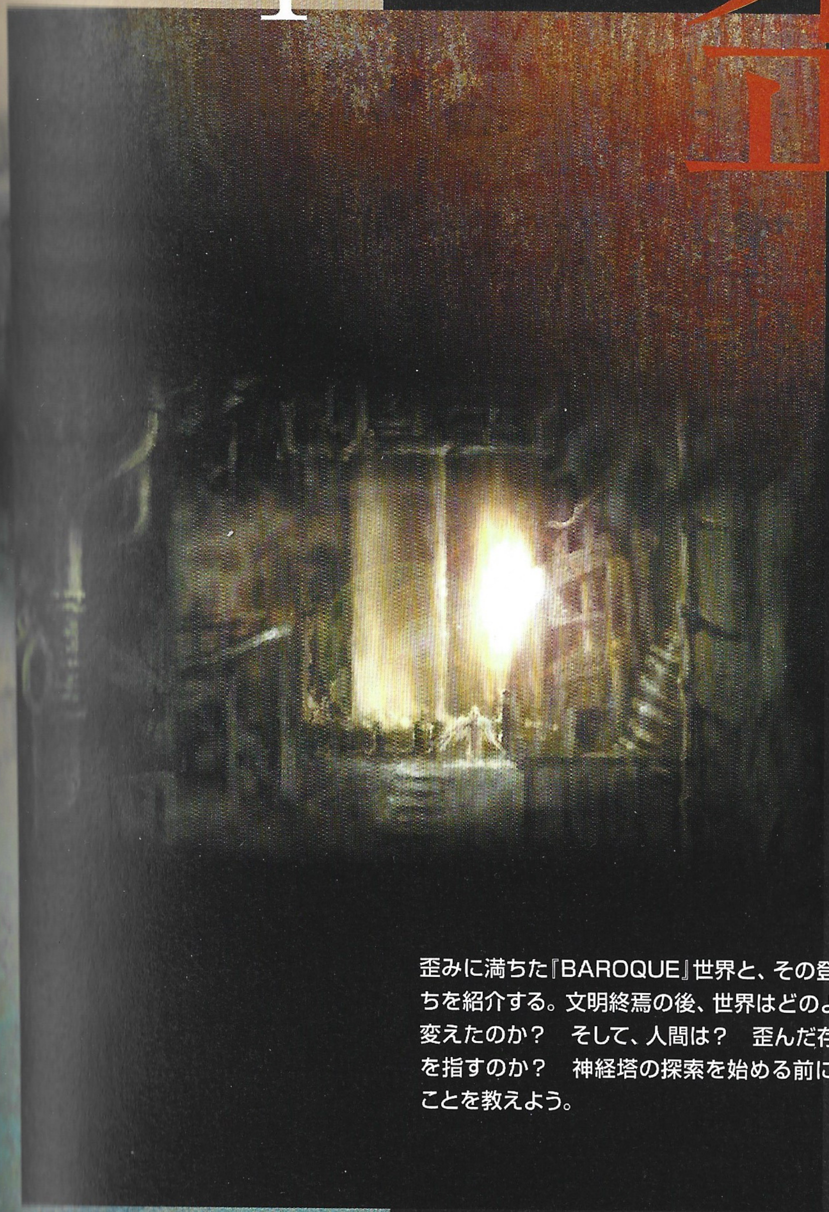
ここは「外界」の街。歪んだ世界の中で、人が集う場所。
歪んだ世界。大熱波と呼ばれる災厄が、世界を滅ぼし、歪ませた。
大熱波。その災厄の中心にあったのは神経塔。
神経塔。天使たちが守り、異形どもが棲む迷宮。
神経塔!?　そこに、“彼”がいる？
僕を呼ぶのは彼…なのか？
そうだ、彼に会わなければ…。

そして…、僕の旅が始まった。

CONTENTS

Chapter－1　歪……5
神経塔・外界……6
登場人物……8
Chapter0　戯術……21
特異なる冒険『バロック』……22
歪んだ世界での基本行動……24
生き続けるための操作……28
神経塔潜行テクニック……30
Chapter1　胎動……37
外界……38
カンオケ男のトレーニングダンジョン・初級編……40
神経塔 第一の探索……42
Chapter2　主……45
外界の変化……46
カンオケ男のトレーニングダンジョン・中級編……47
神経塔 第二の探索……48
Chapter3　己……53
外界の変化……54
カンオケ男のトレーニングダンジョン・上級編……56
神経塔 第三の探索……58
Chapter4　融合……63
外界の変化……64
神経塔 第四の探索……65
再び歪んだ世界へ……70
Chapter5　異形……71
異形出現フロアデータ……72
異形データ……73
Chapter6　知……97
剣……99
コート……104
偽翼……108
心臓……111
肉……112
箱……113
注入液……118
焼印……122
刑具……126
文様……130
骨……134
寄生虫……138
イデアセフィロス……142
コラム……107・110・125・133・137・141
インタビュー
Another Side of BAROQUE……20・96・143
特製描き下ろしポスター

Chapter -1 歪



歪みに満ちた『BAROQUE』世界と、その登場人物たちを紹介する。文明終焉の後、世界はどのように姿を変えたのか？　そして、人間は？　歪んだ存在とは何を指すのか？　神経塔の探索を始める前に知るべきことを教えよう。



神経塔

ゲームの主たる舞台となる塔。「大熱波」と呼ばれる全地球規模の破滅的な大災厄発生の中心地であり、大熱波後の歪んだ世界に残された唯一の高層建築物でもある。ただし、この塔もまた歪みの影響を強く受けており、通常とは異なる特異な空間となっている。

具体的には、「塔に足を踏み入れるたびに内部構造が変化する」「入ることはできるが出ることができない」「下りる階段はあるが上る階段はない」といった特徴を持つ。

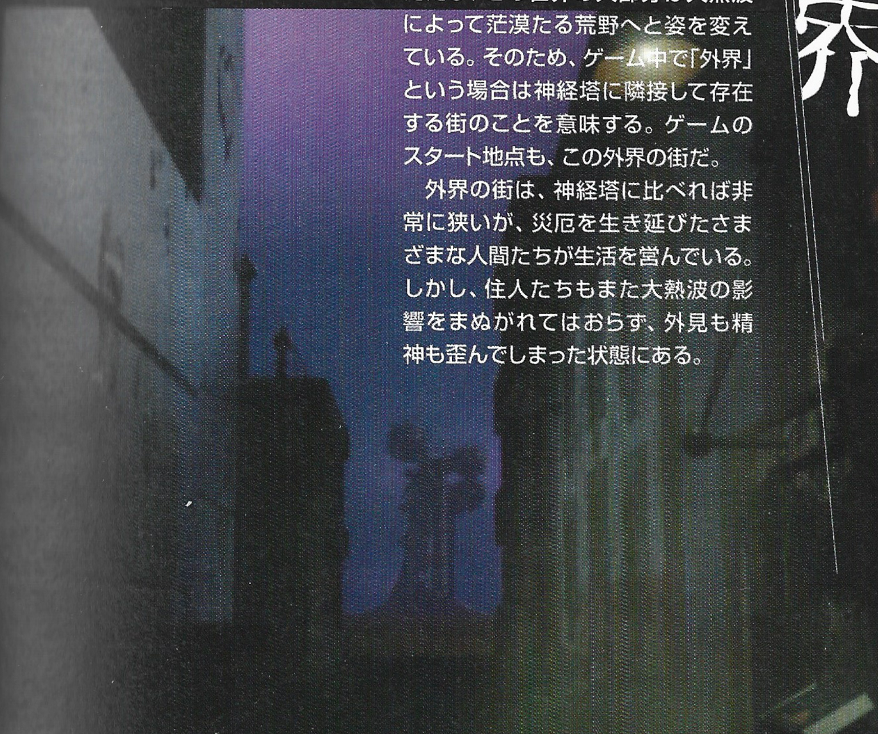
また、神経塔内部には「異形」と称される歪んだ生物たちが大量に生息し、侵入者へ苛烈な攻撃を加えてくる。

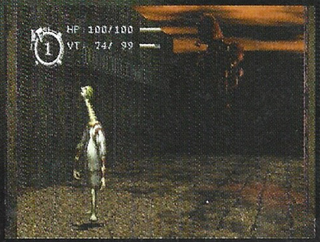


外界

神経塔を除くすべての場所の総称。ただし、この世界の大部分は大熱波によって茫漠たる荒野へと姿を変えている。そのため、ゲーム中で「外界」という場合は神経塔に隣接して存在する街のことを意味する。ゲームのスタート地点も、この外界の街だ。

外界の街は、神経塔に比べれば非常に狭いが、災厄を生き延びたさまざまな人間たちが生活を営んでいる。しかし、住人たちもまた大熱波の影響をまぬがれてはおらず、外見も精神も歪んでしまった状態にある。





⬆街の中を移動する。北方には神経塔が見えるので、目印にしよう。



⬅オープニングムービーでの外界。街以外の場所はすべて荒野だ。

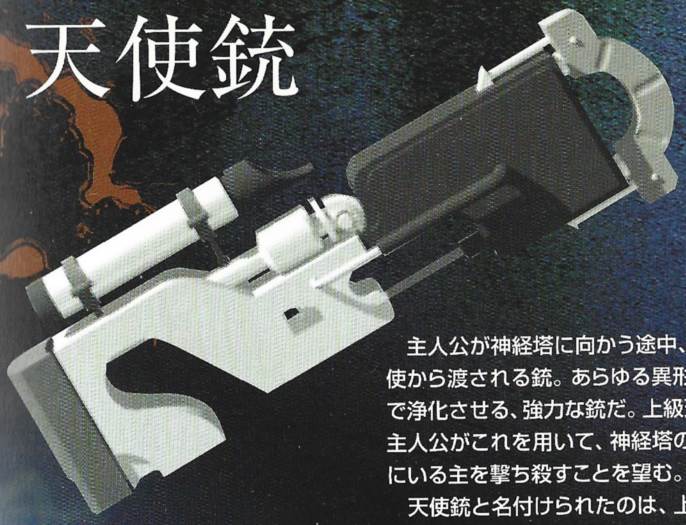
僕 ―主人公―



記憶を失い、外界にたたずんでいた青年。己が何者であり、何をなすべきかも知らぬ彼は、上級天使の言葉に従い、神経塔の探索を開始する。

ゲーム終盤まで、彼の正体は断片的なことしか明かされない。何らかの大きな罪を背負い、上級天使やコリエルたちは過去の彼を知っている。幾たび死んでも外界で甦る。かつて肉体を共有していた兄が主人公のために命を失っているようだ……など。これらの謎は解明されることも、新たな謎を招くこともある。

天使銃



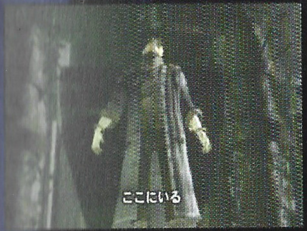
主人公が神経塔に向かう途中、上級天使から渡される銃。あらゆる異形を一撃で浄化させる、強力な銃だ。上級天使は、主人公がこれを用いて、神経塔の最下層にいる主を撃ち殺すことを望む。

天使銃と名付けられたのは、上級天使から託されるためだけではない。その由来はやがて明らかになるだろう。

兄

神経塔内で主人公に語りかける、彼そっくりの幻影。それは、かつて主人公と肉体の一部を共有していた双子の兄と思われる。少年期に２人の身体は分離され、弟は生き残り、兄の命は断たれた。主人公はその弟であるはずだが、なぜか主人公が兄に成りかわっていると思える場面も、ときおりあるようだ。



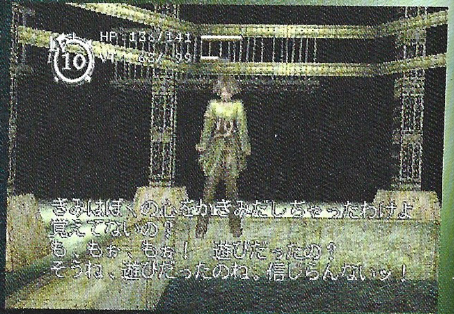




アリス

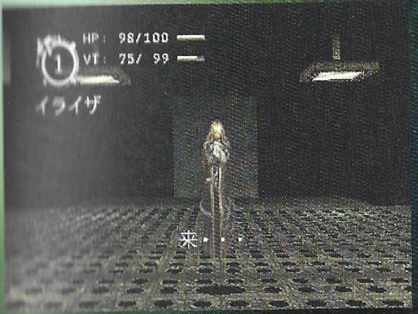


神経塔内の泉に現れ、水の上に浮遊している少女。主人公を「きみ」、自分を「ぼく」と呼ぶなど、ボーイッシュな性格のようだが、主人公をなじるような言葉も多い。その口ぶりから、苦痛を感じない存在とも見られる。主人公に捨てられた元恋人と思えるメッセージもあるが、言葉の裏にはより深い真相が隠されている。



イライザ





神経塔内部の特定のフロアに出現する女性。アリスと同様、空中に浮遊しており主人公が近づくと逃げ去ってしまう。

主人公を恐れるそぶりを見せる一方で、話しかけると主人公に「綺麗な水」を依頼する。その水によってイライザは感覚球を産み、神経塔の主を正常に戻そうとしているらしい。

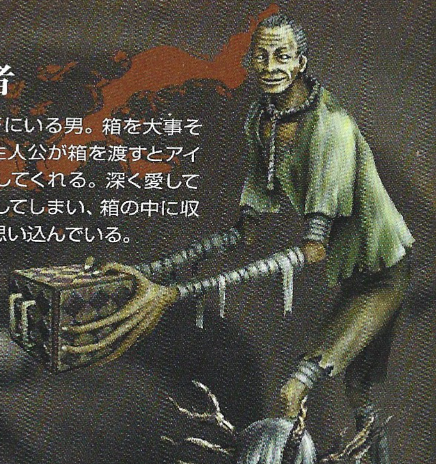
住人たち

外界の街には、大熱波という災厄を生き延びた人間たちが暮らしている。大熱波の影響によるものか、住人たちの外見と精神は歪み、その様は上級天使に「愚かな者ども」と嘲笑されている。
　住人の中には、何かの目的があるのか、神経塔内に現れて主人公とアイテムの交換に応じる者もいる。



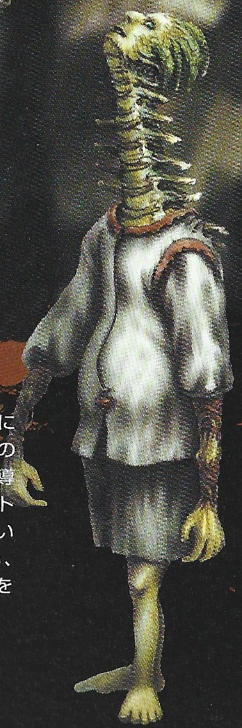
袋の者

外界にたたずむ女性。常に「〜は言っていた」と、他者の言葉を伝える形で主人公と会話する。箱の者の娘であり、父親に殺されかけた過去がかいま見えることもある。



箱の者

神経塔B7Fにいる男。箱を大事そうに抱え、主人公が箱を渡すとアイテムと交換してくれる。深く愛していた娘を殺してしまい、箱の中に収めていると思い込んでいる。

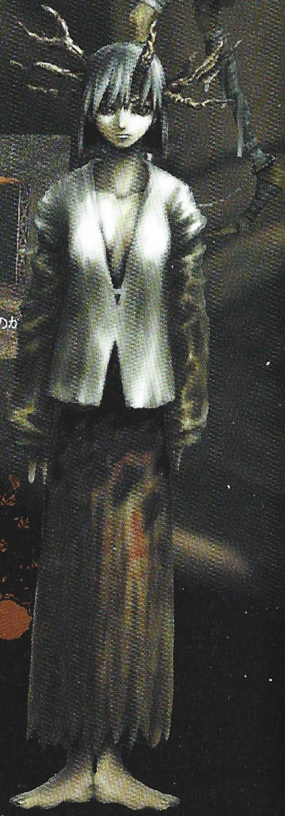


首の者

袋の者、角女とともに外界でたたずむ人物のひとり。かつては天導天使の下で、天使虫リトルの培養に従事していた。今はそれを悔い、罪悪感から逃れる道を求めている。



↑自分の心を読まれ、しかも目の前で語られることに、主人公は恐怖を感じる。



角女

外界に立って、近くにいる者の心を読み取り、それを自動的に口にしてしまう少女。自分自身の言葉を話すことはない。



↑主人公が通常の状態であれば彼の心象風景を表現。アイテムをくれるときは、このように豪快にばらまく。



心読みの者

神経塔B6Fにいる老婆。相手の心を読むだけでなく、主人公の身体に起きているさまざまな状態をも察知する。アイテムを投げ渡すと、骨や文様を大量に投げ返してくるが、うまく取らないと入手できないため、恩恵を受けることはかなり困難。神経塔に下りてくる若者を励ますつもりらしい。

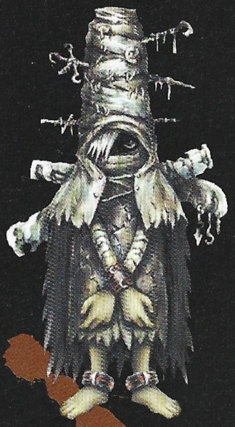




↑暗く、辛気くさいメッセージが多い中で、カンオケ男の態度は異彩を放つ。

カンオケ男

外界の一角にダンジョンを造り、付近を通る者を中へ誘う。ダンジョン内で行き倒れた者の金品を奪うのが目的らしいが、操作方法を指導したり忠告してくれたりもする、飄々とした男。



物の者

自分の頭に物を蓄えることを唯一最大の楽しみとする人物。主人公が神経塔から外界に送ったアイテムも勝手に拾ってため込んでいるが、痛いのが苦手で、殴ると返してくれる。



↑感覚球の近くに立っているのは、出てきたアイテムをすぐに拾うためだろうか。





異形

神経塔内で主人公に襲いかかる怪物たち。やはり大熱波による歪みにより生まれた存在であり、元は人間であったり機械や植物であったりしたらしい。ゲーム中に登場する異形は全２３種。それぞれ、タロットカードに準じる異名を持つ(グルーのみ例外)。各異形の詳しいデータはP.72以降を参照のこと。



上級天使

主人公に天使銃を託し神経塔
向かわせる、マルクト教団の
点に立つ存在。おぼろげな姿
感覚球を通して送られる映像
あり、実体は別の場所にいる。

天使 —マルクト教団員—

世界を浄化するため神と交渉すべく、人間と神の融合を目指していた組織。教団員は自ら天使を名乗り、背中に偽翼を生やしている。おもな構成は、頂点に立つ上級天使と、配下の警備天使・研究天使・作業天使・呪葬天使など。コリエル・メンバーたちも、かつてはこの教団の一員であった。



▲幻影となって主人公に助けを求めるリトル。
不気味な外見の中にも哀れさが感じられる。



天使虫 —リトル—

神経塔の1Fで、主人公に助けを求めつつ飛んで来る、奇妙な存在。上級天使の命により、天導天使と首の者が培養法を確立、マルクト教団員が培養作業を受け継いでいる。



天導天使

かつては上級天使直属の部下であり、リトルの培養を研究した科学者。だが今はマルクト教団を裏切り、神経塔内で秘かに主人公と接触する。女性らしい。



警備天使

外界にある研究所の入口に立ちはだかる門番。任務に忠実で、主人公を決して中に入れないが、彼自身は任務と自分の意志にジレンマを感じている。



研究天使

外界の研究所や神経塔の一角で、教団のためにさまざまな研究をしている。偽の感覚球作成・クローン培養・培養した天使虫リトルの利用など、いろいろな成果を上げている。



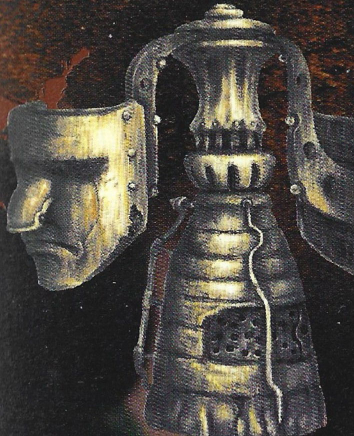
殺戮部隊

異形の掃討など、実戦を任務とする教団員たち。本隊からはぐれた者がB10Fに、本隊のひとりがB18Fに登場する。いずれもゲーム画面では「作業天使」と表示される。



作業天使

上級天使を裏切った天導天使を憎む教団員は多い。この作業天使もそのひとりで、天導天使への殺意をあらわにしながら、神経塔のさまざまな階層を渡り歩いている。



呪葬天使

神経塔内に数体出現する、特異な外見をした天使。その名から、不浄のものや呪われたものを清める役割を持つ天使だと思われる。



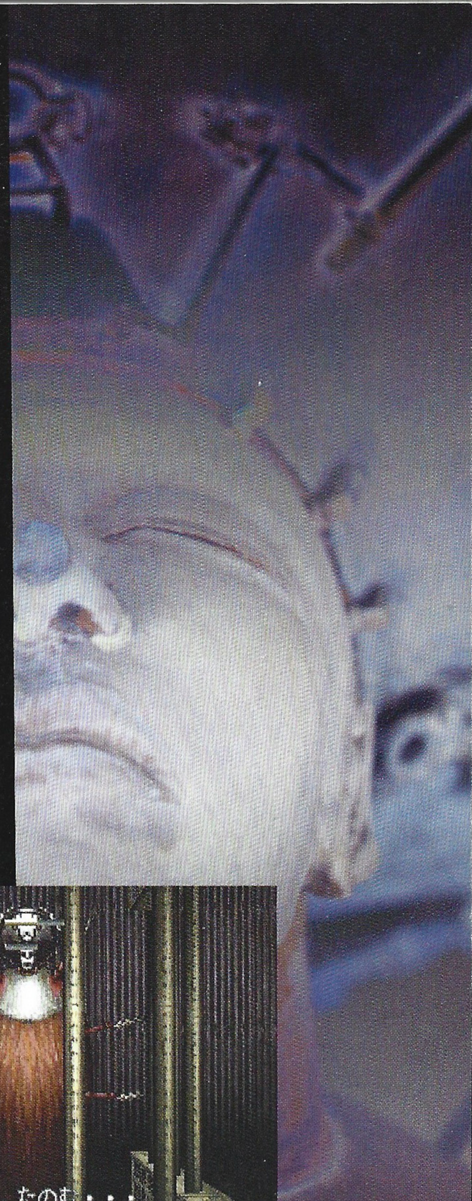
ウリムとトンミム

神経塔のB3Fにいる作業天使。本体がトンミム、左肩の顔がウリムと名乗る。おたがい仲はよいが、両者とも常にひもじさを感じているようだ。



コリエル・メンバー

上級天使の計画に先んじて神との融合を目指した、教団内の一派。だが上級天使に計画が露見し、反逆者として全13名中12名が神経塔内に幽閉されている。



Another Side of BAROQUE

ゲームデザイナー
米光氏インタビュー

Part 1 バロックの世界観について

まず、このゲームは「どうして世界がこうなってしまったのか？」を解き明かすという作りになっています。よくあるゲームのように「世界を救う」のが目的ではないんですね。

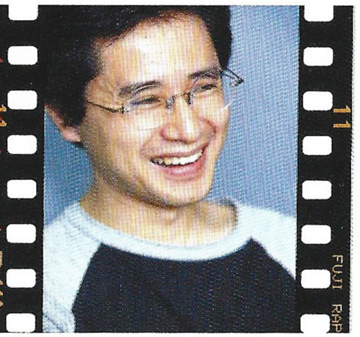
世界がああいう形に歪んでしまったのは、直接的には「大熱波」というカタストロフのためなんですが、なぜそれが起こったのか？　大熱波に至るまでにどんな経緯があったのか？　というのが、ゲーム中で断片的に語られる情報をつなげていくと見えてくるという仕掛けになっているんです。ただし、ゲームの進め方によっては得られない情報もありますから、ある事柄についてはわからないままというプレイヤーもいるかも知れませんね。

ですから、制作者が「この世界はこれこうなんだよ」って、言葉で語ってしまうのは非常に興ざめになってしまいますので、皆さんも自分で突き止めてみてください。もちろん、エンディングではひとつの決着を見ることができるでしょう。

ただ、エンディング自体はすべてが解決して大団円というようなものではありません。これもあまり言うべきではないのかも知れませんけど、このゲームの「歪んだ」状態というのは、要するに現実を反映したものなんですね。歪んでいるかも知れないけれども、実は僕らの「この現実」と同じモノなんだよ、と言うね。だから、「みんな平和になりました。めでたしめでたし…」というラストだと厳しい。おとぎ話じゃなくて、現実につながっていく物語ですから。

ただ、あんまり救いがないと今度はゲームとしてつらくなっちゃうんで、少しだけ希望を感じられるエンディングにして、プレイヤーの心がすさまないようにしています（笑）。

それから、プレイする上で謎を解くヒントを出すなら、マルクト教団つまり上級天使たちは、世界が歪んでしまった原因に直接関わっていますので、彼らの言動に特に注意するといいかもしれません。もっとも、作業天使とか呪葬天使は教団の中でも下っ端なので事態の核心までは知らないはずですが。

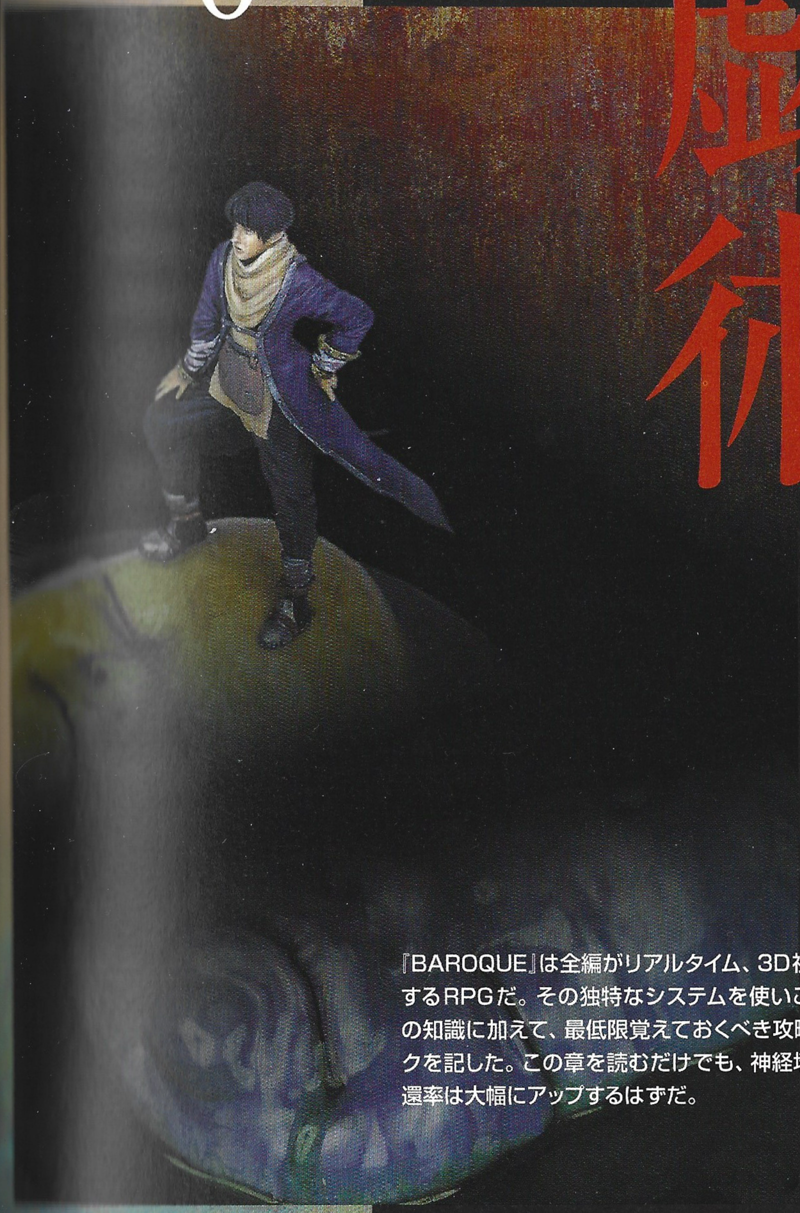


米光一成氏

『バロック』ディレクター＆ゲームデザイナー。
過去に、『魔導物語』（コンパイル）、『トレジャーハンターG』（スクウェア）などを手掛ける。

NEXT P.96

Chapter 0 戯術



『BAROQUE』は全編がリアルタイム、3D視点で展開するRPGだ。その独特なシステムを使いこなすための知識に加えて、最低限覚えておくべき攻略テクニックを記した。この章を読むだけでも、神経塔からの生還率は大幅にアップするはずだ。

特異なる冒険『バロック』

独特な世界観に彩られた『バロック』は、その内容もあまたのRPGとは異なっている。まずはその特徴を紹介しよう。

入るたびに変形するダンジョン

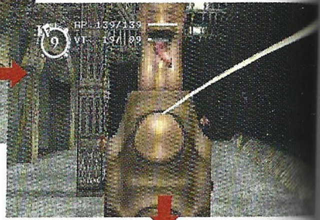
常に変化を続けるダンジョン「神経塔」を探索し、地下の最下層を目指すことが冒険の中心。神経塔は数十階のフロアで構成され、各フロアは足を踏み入れるたびに構造を変えていく。

神経塔内には「異形」と呼ばれる敵が出没する。深いフロアへ下りるごとに強くなる異形には、直接戦うだけでなくフロアの構造を利用してワナにかけたり、逃げ回って体力を回復させてから倒したりもできる。こんな自由度の高いダンジョン探索も『バロック』の魅力のひとつだ。

また、ストーリーが進むにつれて前回より深い階層が出現することもある。ダンジョンへの挑戦を繰り返し、慣れていくに従って、探索の手ごたえも増していくのだ。



←画面は主人公の視界しか現していない。自ら移動してフロアを探索するのだ。

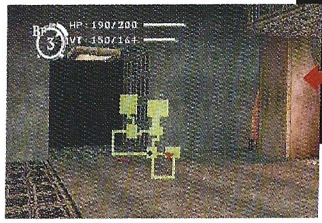


➡次々と現れる異形と戦いながら、より深い階へ下りていこう。

クリアまたは死亡



➡目的をクリアするかダンジョン内で死ぬと、地上(外界)に戻される。



←再びダンジョンに入ると、同じ階でも構造は変わっているのだ。

リアルタイムでパラメータが変化

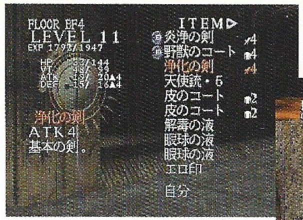
主人公の体力はHP(ヒットポイント)とVT(バイタリティ)という2つのパラメータで示される。HPはおもに異形の攻撃によって減り、時間がたつごとに回復する。HPが0になると主人公は死亡して、外界に戻されるのだ。一方、VTは時間がたつごとに減っていき、0になるとHPも回復せず減り続ける。ムダに時間をかけるとVTが不足するため、効率よく探索するのがクリアへの早道だ。



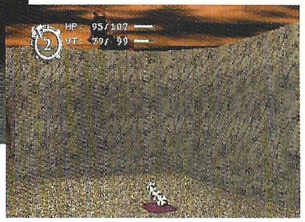
←安全なはずの外界でも、時間経過とともにVTが減っていく。のんびりしている余裕はない。

アイテム入手は運が頼り

冒険に必要な武器や防具を始め、アイテムは基本的にダンジョンの中で入手する。入手方法は大きく分けて2つある。まずはランダムで落ちているアイテムを拾う方法。そして倒した異形がまれに落とすアイテムを取る方法だ。いずれも確実に手に入るわけではなく、運も必要とされる。



←欲しいアイテムがいっこうに出ないことも、余って困ることもある。



➡特定の異形を倒して、欲しいアイテムが出ることにかけてみよう。

クリアによって謎に満ちたストーリーが進行

スタートの時点では、この世界に関することはほとんどわからない。人々との会話でも断片的な情報ばかりで、むしろ謎は深まっていく。それらをつなぎ合わせることで自分なりに真相へたどり着くことも楽しみのひとつだ。主人公と同じ心境で、プレイヤーはこの世界をさすらうことだろう。



←なぜ主人公は探索を命じられたのか、その理由も明らかになるはずだ。



➡主人公を知る人物と会うこともある。真相解明のヒントはあるか？

冒険の足跡は記録されてゆく

探索を繰り返すことで体験するイベントや集めたアイテムは、メモリーカードの「システムデータ」に保存される。それらはOPTIONで見ることができ、各データはセーブのたびに追加されていくので、やがてはリストも完成させられるはずだ。

右の3つのリストとも、一度のプレイではすべてを埋めることはできない。オールクリア後はリスト完成を目指して再プレイするのもいいだろう。

なお、アイテムリストは完成させることで、シーンリストは横1列をそろえることで、おまけグラフィックを見ることもできる。

ムービーリスト



アイテムリスト



シーンリスト



ムービーリストには神経塔をクリアするごとに出るムービーが新たに保存され、自由に見ることができる。

アイテムリストには、物の者に渡したことのあるアイテムが登録される。

シーンリストはゲーム中に出たメッセージを登録。横1列がそろうごとに、おまけグラフィックがひとつ見れるのだ。

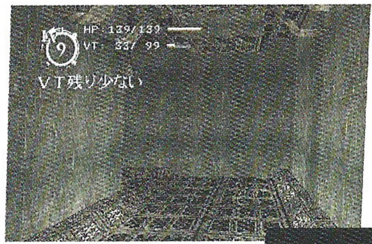
歪んだ世界での基本行動

移動 move

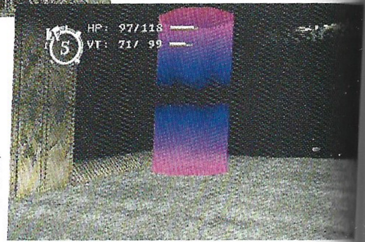
神経塔探索の目的は、最下層へたどり着くこと。各フロアの階段を見つけて下層へ下り続けることが基本的な行動パターンだ。

画面には常に正面しか映らないので、前に進むだけでなく四方を見回して周囲に気を配ろう。2Dマップ（P.29参照）を表示すると、部屋の形と自分の位置がわかるので、探索の助けになる。

効果音にも注意していると、画面に映っていない異形の接近を察知できることがある。さまざまな情報を駆使して探索しよう。



←移動中でも、立ち止まって何もしなくても、VTの減る早さは同じ。歩き回ったほうが得だ。

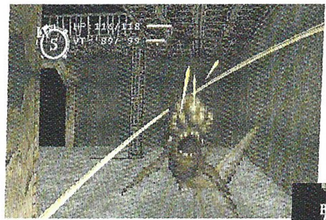


➡各フロアにある階段。光の筒に入ることで、次のフロアへ下りられる。階段がどこにあるか、まず確認しよう。

戦闘 battle

戦闘は決して探索の主目的ではない。だが異形と戦って浄化することで、経験値獲得によるレベルアップ、アイテム獲得などの恩恵がある。レベルアップや効果の高いアイテムの入手がなくては、最下層へたどり着くことは困難だ。なるべく効率のよい戦闘を心がけよう。

素手で殴ることもできるが、攻撃には剣、防御にはコートを入手して装備するのが基本だ。



←剣の攻撃は軌跡を描いて表示される。異形に接近するほど威力が増すので、タイミングも戦いに影響する。



➡異形の攻撃はHPを減らすだけではない。特殊攻撃で襲ってくる異形もいるので、能力を知ることは重要だ。

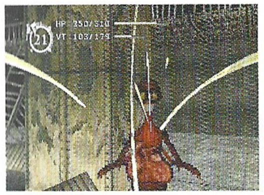
アイテム item

アイテムは大きく分けて、①剣・コート・偽翼の装備アイテム、②刑具・文様・箱・骨・注入器・肉・心臓の消耗アイテム、③主人公やアイテムに特殊能力を与える焼印と寄生虫、④イベントに関係する天使銃・イデアセフィロス、の4種に分けられる。①と④は探索に必要なもので、②と③は補助的なアイテムだが、うまく使いこなさないとクリアは難しい。

ここで、さまざまな効果をもたらすアイテムの特徴を紹介する。主人公は20個までしかアイテムを持てないので、各種類をバランスよく持ち歩こう。

剣

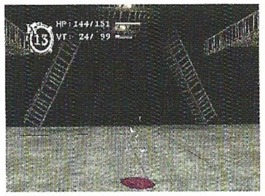
装備して攻撃力をアップさせるアイテム。攻撃の際や寄生虫などで強化し、異形に与えるダメージをさらに増すことができる。



⬆特殊効果や攻撃スピードにも違いがある。豊富な種類の中から、優れたものを選んで強化しよう。

天使銃

神経塔の探索ごとに、外界で上級天使からもらえる。5発しか撃てないが、命中するといかなる異形も一撃で倒すことができる。



⬆異形を浄化させた後、白い羽根が舞い降りる。この銃の秘密もストーリーに大きく関係しているようだ。

コート

装備して防御力を上げるアイテム。数値の大きいものほど異形の攻撃によるダメージを減らしてくれる。

暗黒虫など特定の寄生虫を付けることで、対応するステータス異常を防ぐことも可能だ。耐火のコートなど、炎や氷のダメージを減らすものもある。粘着印によって装備すると外せなくなるコートもあるので、慎重さも必要だ。

偽翼

剣やコートと同じく、装備するアイテム。神経塔内でしばしば遭遇する作業天使たちが背中に生やしている翼も、似たような偽翼らしい。

主人公の能力をアップさせるものや、ステータス異常を防ぐものなどがある。コートと同じく粘着印が付いていて装備すると外せないこともあるが、どの偽翼もそれなりに役に立つのでコートよりは使い勝手がいい。

焼印

主人公自身かアイテムに押し、特定の能力を与えるアイテム。一度使うとなくなるが、その効果は消却印か消印文様を使うまで持続する。ある焼印を一度押したら、消すまでは別の焼印を押せないので、計画的に利用しよう。

粘着印のように最初から装備アイテムに付いて外せなくするものや、復活印など一度しか効果を発揮しない焼印も多いので注意。

刑具

主人公の周囲、使った部屋全体、そのフロア全体と、広い範囲に影響するアイテム。

一度使うとなくなってしまう。



⬆部屋全体に効果のおよぶ刑具は、異形が多い部屋で使ってこそ真価を発揮する。

文様

床に設置した状態で上に乗る(踏む)と効果を発揮するアイテム。周囲の異形に影響を与える効果が多いところが、刑具に似ている。

ほかのアイテムとの違いは、1～5回使えること、裏と表で効果が変わること、設置すると拾えないこと、異形に踏まれると主人公が効果を受けること、などだ。

床に落ちている文様を踏むと、表のときは効果を発揮。裏のときは正反対の効果が起こるか、拾えるものが多い。原則として、種類は踏むまでわからないので、うかつに近づけない。

骨

かじったり、異形に投げたりすると効果を発揮するアイテム。使うごとになくなる消耗品だが、たいていはまとめて数本を入手でき、同じ種類の骨は本数を合計してひとつのアイテムとして所持できる。ほとんどの骨には、かじるとHPとVTが回復する効果もある。



↑かじるとダメージやマイナス効果を受ける骨もある。そういう骨は異形に投げつけると有効だ。

寄生虫

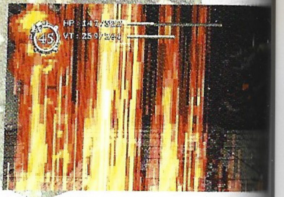
主人公自身、あるいは剣やコートに寄生して、特定の能力を追加するアイテム。ほとんどの寄生虫は効果をずっと保つが、後から新しい虫を寄生させると、前の虫が死骸となって効果を失ってしまう特殊なアイテムだ。

剣に寄生できる虫は炎や氷などの属性追加や攻撃のスピードを速める。コートに付く虫はステータス異常の回避、自分に付く寄生虫はパラメータを上昇させるものが多い。

アイテムの正体を調べる判明虫など、瞬間的な使用で失われる、消耗品的な寄生虫もいる。

箱

中に何かのアイテムが入っていて、開けるとそれを入手できるものが多い。箱の名前から中身を予想できることもあるが、ほとんどはランダムで決まる。開けると爆発する箱、持っているだけで主人公やほかのアイテムにマイナス効果を与える箱も多い。



↑箱が爆発すると中のアイテムは失われる。爆発させずに開けるためのアイテムもあるので、利用したい。

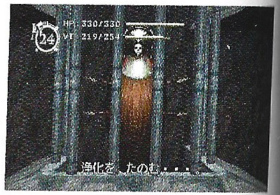
注入液

注入すると、おもに主人公自身にさまざまな影響を与える消耗品アイテム。多くはステータス異常を治療したり、減少したパラメータを回復させるほか、骨をかじったときと同様に注入することでHPとVTが少し回復する。ただし、重大なマイナス効果を与える注入液もあるので、効果のわからないものは注入しないほうが安全だ。

攻撃の液や鉄骨の液など、装備または所持しているアイテムに効果のあるもの、異形に投げると特殊な効果を発揮するものもある。

イデアセフィロス

異形、または特定の登場人物を浄化すると出現する小さな球体。結晶とも呼ばれている。異形の結晶は短時間で消滅し、取るとVTが少し回復。登場人物の結晶はイベントで手に入り、ストーリーに影響するほか、投げつけて異形を倒すことも可能だ。



↑神経塔にいる、かつての仲間だったらしいコリエルたち。彼らを浄化するとコリエル結晶が手に入る。

ステータス

status

異形の特殊攻撃やアイテムのマイナス効果によって、主人公はさまざまな状態に陥ることがある。そんなステータス異常のほとんどは、時間経過とともに通常の状態へと回復する。しかし回復するまでの間は探索に支障をきたし、戦闘でも不利になることが多い。反対に、アイテムを使って異形をステータス異常にすれば有利に戦えるだろう。それぞれのステータスが異常になるとどんな状態になり、どうすれば回復できるのか、ぜひ覚えておこう。

[毒]

HPが少しずつ減少するようになり、視界が緑色に染まる。およそ1分で自然に回復。治療アイテムは解毒の液や特効の液など。異形を毒状態にすると、時間はかかるが放っておいても倒せる。

[暗黒]

視界が暗くなり、目の前の異形やアイテムしか見えない。自然に回復するまでは、およそ1分弱ほどかかる。治療アイテムは眼球の液や特効の液など。異形を暗黒状態にすると、進行方向がランダムとなって主人公を攻撃しにくくなる。



↑何も見えないわけではないが、遠くのものは発見できない。フロアの探索が大幅に遅れるだろう。

[まひ]

移動できなくなる。向きを変えたり、剣での攻撃やアイテム使用は可能。効果は約10秒だが、多数の異形が相手だと危険。解毒の液などで治療する。異形の場合は短時間だけ行動不能になる。

[脱力]

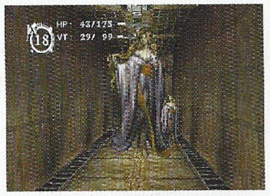
移動速度や方向転換、攻撃のスピードが遅くなる。活力の液や滋養の液などで治療できるが、約20秒ほどで自然に治るので、待っていても大丈夫だろう。異形が脱力したときも効果は同じ。

[腹痛]

腐った肉や心臓を食べるか腐肉骨などをかじると、そのたびに攻撃力・防御力が1ポイントずつ低下。特効の液や回復の液ADなど、アイテムで治すまでは回復しない。異形も攻撃力・防御力が低下する。

[欲情]

異形やアイテムがすべて女性に見える。異形は移動する様子で見分けることが可能だ。効果は1分半ほどで、眼球の液や冷静の液などで治療できる。異形が欲情すると主人公に近づいてくるようになるが、攻撃はしなくなる。



↑異形の種類によっては大小さまざまな女性が出現。見逃しやすいアイテムが発見しやすくなるメリットも。

[錯乱]

移動、攻撃、アイテム使用などの行動がランダムになってしまう。約15秒で回復し、冷静の液などでも治療可能。異形が錯乱してもランダムに行動するようになるが、やはりすぐ元の状態に戻る。

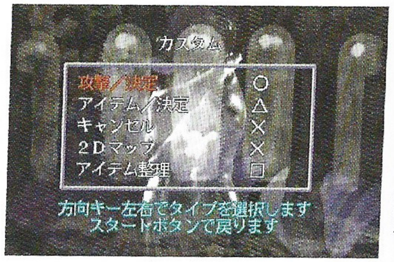
生き続けるための操作

基本的な行動を覚えたら、やや特殊な操作方法も知っておきたい。応用テクニックを覚えれば、生存率も高まるはずだ。

操作方法を体にたたきこもう

ダンジョン内では、前後左右あらゆる方向からリアルタイムで襲われる。基本的な操作は、反射的に出せるように慣れていこう。

リアルタイムでVTが減少していくので、STARTボタンでのポーズは重要。深く読み込むべき複雑なメッセージは、ポーズしてじっくり読もう。アイテム画面を出している間も時間は経過しない。ときには時間を止めて、戦略を練ろう。



←おもな機能のボタン配置は、OPTIONで変更が可能。下の表は、通常のAタイプをもとにしている。

〈移動時〉

方向ボタン	主人公の移動
○ボタン	攻撃／メッセージ送り
×ボタン	2Dマップ表示
□ボタン	使用しない
△ボタン	アイテム画面呼び出し
STARTボタン	ポーズ
L1・R1ボタン	横移動

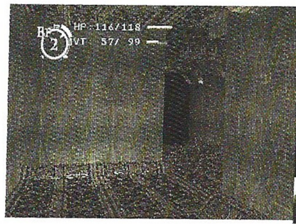
〈メニュー画面〉

方向ボタン	アイテム・コマンド選択
○ボタン	コマンド決定
×ボタン	コマンドのキャンセル
□ボタン	アイテム整理
△ボタン	コマンド決定
STARTボタン	使用しない
L1・R1ボタン	付いている寄生虫・焼印を見る

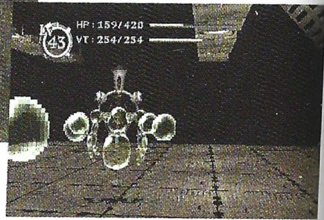
移動～カニ歩きを加えて効率アップ

トレーニングダンジョンで「カニ歩き」と呼ばれる、L1R1での横移動は必ずマスターしよう。主人公の向きを変えないまま左右に移動する動きは、応用力しだいで探索の効率を高めてくれる。

異形の動作にすばやく気付いて、横移動で特殊攻撃をかわし、反撃に利用することも可能だ。



←クランク型の通路では、方向転換せず横移動するほうがスムーズ。

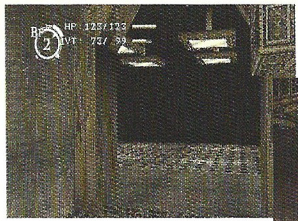


➡前進と組み合わせて、斜め移動。遠距離攻撃をかわしつつ接近できる。

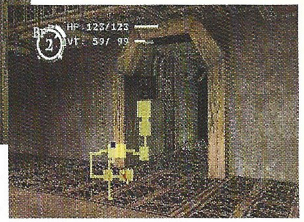
2Dマップ～ムダのない探索のために

通常、画面に表示されるのは主人公の視界内のみ。方角も判別しづらく、しかも不定形のダンジョン内では道に迷いがちだ。

そんな不自由さを補うのが、×ボタンで表示される2Dマップ。通過した部屋と通路、主人公の現在位置と向き、そして階段の位置がわかるので迷う心配がない。



←毎回構造の変わる神経塔内でフロアの形を知るには歩き回るしかない。



➡歩き続けるうちに方角さえ混乱する。そんなときは2Dマップで確認を。

攻撃～異形だけとは限らない

神経塔の最下層に行くため、行く手をはばむ異形を倒し続ける主人公。だが、異形だけが攻撃の対象とは限らない。外界の住人たちや、神経塔内で会うキャラクターたちにも、攻撃を加えることは可能なのだ。

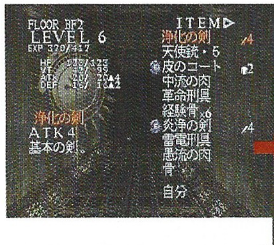
ただし、主人公の能力で浄化、すなわち倒すことができるのは、原則的に異形だけらしい。ほかの住人たちには無意味に危害を加えないように。



←炎などの属性を持った剣で攻撃すると、通常とは異なるメッセージを出す者も。異形との戦いにも役立つ。

メニュー画面～アイテム整理は重要

アイテム画面には、所持しているアイテムが入手した順に表示される。だが、アイテム名が雑多に並んでいるだけでは、何を持っているか把握しづらい。□ボタンを押すと、装備しているもの、剣・天使銃・コート・偽翼……といった順に並べ変えてくれる。アイテムを有効利用するために使おう。



←未整理の画面では、刑具は何があって経験骨は何個、とわかりづらい。



➡種類ごとにまとめれば、所持品のバランスが取れているかも判断できる。

Hint アナログコントローラにも対応

アナログコントローラでプレイする場合、アナログONのとき左スティックで移動と方向転換ができる。微妙な方向調節に便利だ。また、ダメージを受けるとコントローラが振動するが、OPTIONで振動のON・OFFを切り換えることができる。

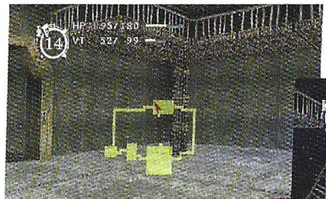
神経塔 潜行テクニック

基本操作やChapter5以降のデータを把握するのは、神経塔攻略の最低条件。最下層へ行くには、さまざまなテクニックが必要だ。

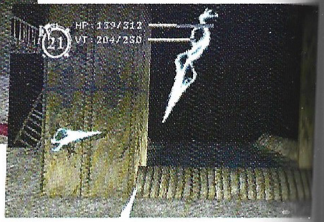
移動編

フロア・部屋の構造を早めにつかむ

各フロアの部屋と通路の全体像を早めにつかむことで、無駄なVT消費を避けられる。特に階段を先に見つけておくと、フロアを攻略する手順を考えやすいだけでなく、ピンチのときに再階骨で脱出しやすい。新しい部屋に入ったときには、2Dマップで広さと形を調べておくことも重要だ。



←フロアの外側から埋めていけば、残りの部屋数も予想しやすい。



➡死角からの攻撃を避けるため、部屋に入ったらまず左右を見渡そう。

アイテム探しは効率よく

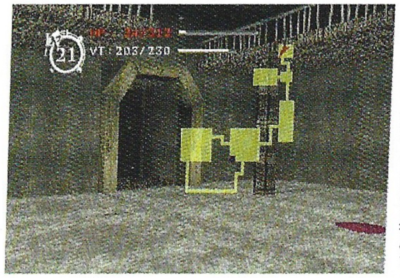
アイテムの位置は2Dマップに表示されないので、じかに見つけねばならない。なるべく壁を視界に入れず、床を広く見るように歩こう。広い部屋でも、ざっとひと周りでアイテムの有無は確認できるはずだ。ただし、見逃しやすいのが寄生虫。床で動いているものを見たら、しっかりと確認しよう。



←壁が視界ぎりぎりにあれば、それだけ広い範囲をフォローできる。足元は見えにくいので気を付けよう。

安全を確保して休息

HPが減少してもVTさえ十分にあれば、戦闘を避けることでMAX値まで回復させることも可能だ。だが、その間に異形が接近してこない工夫は必要となる。ゲーム中盤は通路を塞ぐ異形がいるため、逃げ続けるのは困難。イベントが発生するなど、異形が現れにくい部屋をHP回復場所として確保したい。



←出入口がひとつしかない部屋なら、そこにさえ注意していれば異形の接近に対応できる。安心して回復を待とう。

強化編

レベルアップで基礎体力をつける

下層へ行くごとに強くなる異形と戦い抜くには、こちらも能力を上げるしかない。装備の強化は運に頼るところが多いため、まずは主人公自身の能力（パラメータ）上昇を重視したい。その手段のひとつが異形から得る経験値でのレベルアップだ。レベルが上がるたびにHPのMAX値が上がるほか、わずかに攻撃・投げ当てのダメージが増していく。目安としては、B15Fまでは主人公のレベルがフロア数の2倍、それ以降は1.5倍ほどあれば十分いけるだろう。

各レベルの必要経験値

LV	EXP	LV	EXP
2	12	27	20787
3	39	28	23139
4	87	29	25662
5	162	30	28362
6	270	31	31245
7	417	32	34317
8	609	33	37584
9	852	34	41052
10	1152	35	44727
11	1515	36	48615
12	1947	37	52722
13	2454	38	57054
14	3042	39	61617
15	3717	40	66417
16	4485	41	71460
17	5352	42	76752
18	6324	43	82299
19	7407	44	88107
20	8607	45	94182
21	9930	46	100530
22	11382	47	107157
23	12969	48	114069
24	14697	49	121272
25	16572	50	128772
26	18600	51	136575

Point 進化の液の使いどころ

注入液のひとつ、進化の液は、次のレベルの最低値にまで経験値を上昇させる。つまりレベルアップ直後に使うと、得られる経験値はもっとも多くなるのだ。もちろん、より高いレベルで使ったほうが効果的である。



⬆レベル30以上だと、次のレベルアップには何千もの経験値が必要。それを一瞬で稼ぐことができる。

MAX値を上げて基礎体力をつける

HP・VTがMAX状態のときに肉や心臓を食べると、それぞれのMAX値が少し上昇する。全回復させてから肉や心臓を食べるよう心がけたい。ほとんどの骨や注入液は使うとHPとVTが10ずつ回復するので、MAX値への補充に使える。また、攻撃力・防御力のMAX値も回復の液Aなどで上げられるが、腹痛のときは下がった攻撃力・防御力が回復するだけ。腹痛だけは極力避けよう。



←異形が多い部屋で心臓刑具を使えば、大量の心臓が入手できる。VTのMAX値を上昇させるチャンスだ。

Point 良質な肉を喰うために

腐った肉や心臓を食べると、腹痛状態になってしまう。これを避けるには腹痛虫などで耐性を付けるのがベストだが、入手できるかは運しだい。腐った肉を呪葬天使に投げるか焼くかで別のアイテムにするか、腹痛を治療するアイテムを得てから食べるようにしよう。

優れた剣・コートを集中して強化する

剣とコートは攻撃の液・防御の液・攻防の液で強化できる。主人公のパラメータは神経塔をクリアするたびに初期値へ戻ってしまうが、これらのアイテムは感覚球（P.33参照）を使って強化したまま再利用できるのだ。

優れた剣やコートを入手したら寄生虫や注入液で強化するだけでなく、最下層へ下りる前に感覚球で外界へ送って繰り返し使うようにしよう。



⬅2回続けて攻撃できる連斬の剣は強力かつ入手しやすい。寄生虫で属性攻撃を加えれば、さらに心強い。



➡歪んだコートはほとんどの特殊攻撃を防ぐ。ほかのコートでも、寄生虫を付ければ特殊攻撃を回避できる。

入手しやすいおすすめ装備	
剣	流星の剣＋炎・氷・雷から2種の複合寄生虫 連斬の剣＋流星虫と炎・氷・雷の複合寄生虫
コート	野獣のコート＋コートに寄生できる寄生虫 耐雷のコート＋コートに寄生できる寄生虫
偽翼	経験偽翼・耐毒偽翼（B1～B15F） 冷静偽翼・眼球偽翼（B16～最下層）

最高だが入手しづらい装備	
剣	三属の剣＋流星虫 吸収の剣＋流星・炎・氷・雷の複合寄生虫
コート	三属のコート＋腹痛虫を入れた複合寄生虫 歪んだコート＋腹痛虫と乱虫の複合寄生虫
偽翼	希望偽翼（▲2のもの） 特殊偽翼（三属のコートとの併用が理想）

属性を考えて楽に乗り切ろう

異形には、炎・氷・雷の属性攻撃に対する耐性が設定されている。Chapter5で苦手とする属性を紹介しているので、その属性を持った剣を使えば通常よりはるかに簡単に異形を倒せるのだ。刑具や文様、アイテムの投げ当てにも属性は関係するので、異形の種類に応じて使い分けよう。



⬅三属の剣、または氷結の剣＋炎虫＆雷虫などの寄生虫で3種類の属性をそろえれば、あらゆる異形と有利に戦える。

Point 三属性を持てないときに

三属の剣は入手確率が低いため、ほかの剣で3種類の属性を得る方法も覚えておきたい。寄生虫を複合させることで、剣と自分には2種類ずつ寄生虫を付けられる。炎浄・氷結・雷鳴の剣があれば、残り2種類の属性を持つ複合寄生虫で補おう。属性を持たない剣の場合は、主人公自身で残り1種類の属性を補えばよい。

3種類の属性がそろわない場合は、雷を優先させたい。B26F以降に出る強い異形のほとんどが、雷を弱点とするからだ。雷虫はB10～12Fで入手しやすい。炎の属性は刑具や骨での攻撃もできるので、それらのアイテムでも対処できる。

アイテム編

物の者を育ててアイテム活用

感覚球で地上に送ったアイテムは、外界で物の者が保管している。彼が保管したアイテムはOPTIONのアイテムリストにのる。リストにのったアイテムの種類が増えると保管できる最大数も増え、最大50個まで保管できるようになるのだ。強化させたい剣やコートだけでなく、骨などの消耗品も感覚球へ投げて、保管できる数を増やすよう心がけよう。



⬅消耗品や使えない装備は、物の者から必ず回収して次回の探索に活用しよう。

Point 感覚球の数には要注意！

感覚球はひとつにつき1個までしかアイテムを送れない。計画的に使わないと、重要なアイテムを外界に送れないままクリアしてしまうこともある。本書のChapter1～4で記した感覚球の配置を参考にしよう。



➡限界まで保管させていると、感覚球に投げても戻される。送った数は記録しておこう。

持ちきれない物は投げろ！

主人公が一度に持てるアイテム数は20個まで。使わないアイテムをいつまでも持っていても邪魔になるばかりだ。なるべくこまめにアイテムの整理をするように心がけ、いらなくなったものは異形に投げつけてしまおう。剣・偽翼・焼印・寄生虫などの消耗品ではないアイテムも、使わなくなったら投げ当てに使う。

ゲーム中盤では余りがちな眼球の液も、投げつけると異形を暗黒か欲情の状態にできる。有効に利用しよう。

caution 投げてはいけないアイテム

貴重なアイテムを投げてはいけないのは当然だが、一般的な消耗アイテムでも以下のものを投げるとかなり不利となってしまう。

無敵骨・無敵印	➡	異形が一時的に無敵に
腐っていない肉	➡	異形が回復する
回復用注入液	➡	異形が回復・強化する
文様	➡	異形に踏まれる確率が高い

回復か、MAX上昇か？

回復とMAX値上昇、どちらを重視すべきか悩むプレイヤーは多いだろう。結論からいうと、肉と心臓はMAX値上昇に使うことを優先させるべき。ただしゲームに慣れないうちは、回復用にも使うほうが安全だ。慣れてきたら、イザというときのためHPを全回復させる焼肉を1個だけ残し、あとはMAX値の上昇に回すといい。回復は注入液や骨でもできるが、運の要素が多いので、それだけに頼るのは上級者向けの戦略といえる。



⬅HP全回復のアイテムを有効に使えれば、肉はMAX値の上昇に使用できる。戦闘中は使うタイミングが重要だ。

未判明アイテムはこう使え

アイテムにはマイナス効果を持つものも多いため、未判明のアイテムを使うのはリスクが高い。剣などの装備品は取り替えも可能(粘着印などによる例外あり)だが、消耗品アイテムは使わなければ正体が判明しない。判明用アイテムがない状況に備え、未判明のまま有効利用できるようにしたい。まずはChapter6で各アイテムの種類と特徴を覚えるのが最低条件だ。



果を見込めないため、戦略を立てにくい。

焼印

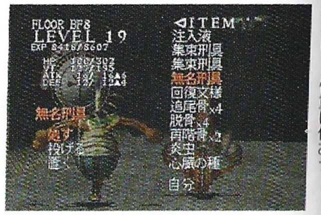
自分に押せる印にマイナス効果はないが、より優れた焼印が出たときに替えづらい。慎重を期するなら判明されるまで待とう。アイテムにのみ押せる印は俺印か粘着印。失いたくない重要アイテムに押そう。すでに印のあるものにのみ押せるのは消却印で、焼印の変更に重宝する。



のかをまず調べよう。

刑具

主人公を直接不利にする刑具はほとんどないが、腐肉・腐敗刑具と革命刑具は状況しだいで被害が大きくなる。それぞれの効果への対策がなければ、未判明の刑具は使わないようにしよう。集束刑具を使った直後に飛翔刑具の効果が出るのもムダとなる。使用する順序を考えよう。



明と同じ。慎重に使おう。

caution "表"を踏む前に

アイテムをランダムにひとつ消し去る消失文様と、同じように肉か心臓に変えてしまう食料文様は、重要なアイテムを消してしまうことがある。まだ種類を確認していない文様のうち、表に置かれたものには要注意だ。

あらかじめ大切なアイテム、とくに装備している剣とコートは、必ず床に置いてから踏むようにしよう。装備を置いておけば、古化文様だった場合にも安心だ。ただし装備を外している間は無防備なので、周囲に異形がいないことも確認しよう。

文様

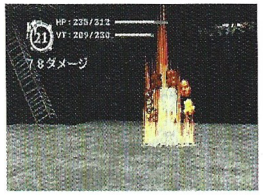
文様には未判明のものはないが、落ちていた文様を最初に踏むまではアイテム名がわからないので危険がともなう。表で置かれた文様は入手できず、自爆・散乱など主人公が不利になる文様も多い。裏置きの文様は拾える確率が高いが、回復文様の場合はHP・VTが減るので慎重に近づこう。

箱

箱も未判明で出ることは少ない。未判明で出現しやすい箱は、からの箱・空腹の箱・爆破の箱だ。未判明の箱はこれら3種類だとヤマをはって、なるべく早く異形に投げてしまおう。からの箱と空腹の箱は持っていてもデメリットしかないし、爆破の箱は投げ当てでの爆発率が高いので、いずれにしても少しは役に立つはずだ。

骨

アイテム整理をしても、未判明の骨は同じ種類の骨とまとめられない。より多くのアイテムを持つためにも、なるべく早くかじって判明させよう。異形へ投げても結果から種類を判別できないことが多く、無敵骨だった場合を考えるとおすすめできない。HP減少やステータス異常といったマイナス効果は、腹痛以外時間がたてば回復する。腹痛骨・腐肉骨・死骨だった場合に備え、異形のいない場所で回復アイテムを用意してから試すのが一番だ。異形が落とした骨は倒した種類から推理して、早めに使うとよい。



⬆投げ当てでダメージを与える骨は多いが、追尾骨は独特の音がするので判別しやすい。

注入液

注入液は基本的に自分自身に使うアイテム。HP・VT・攻撃力・防御力の回復やステータス異常の治療など自分にメリットがあり安全なものが多い。有効に使える注入液は未判明である確率が10～20%と低く、反対に自分に注入してデメリットのある液は、未判明率が50%以上に設定されている。

よって、未判定の液は投げ当て用に使ってもリスクは少ない。それでも、不用意に異形を回復させてしまわないよう、未判明の液はダメージを与えていない異形を優先的に狙いたい。廃液だけは異形の攻撃力を3ポイント上げてしまうが、出現率自体が低いアイテムなのであきらめてしまおう。

寄生虫

何に寄生できるかをまず確かめよう。自分にのみ・剣・コートに寄生できる場合は、それだけである程度しぼりこめる。マイナス効果はなく付け替えも容易なので、気軽に寄生させていいだろう。判明ずみの虫を寄生させて複合寄生虫にしてもよい。特殊なタイプでは、全アイテムに寄生できる羽根虫。未判定アイテムのみ寄生可能なのは判明虫。虫の死骸のみに寄生するのは復活虫。寄生虫にのみ寄生するのは蟲喰い虫だ。

Point 危険な異形の骨

●セブンティーン
脱骨。セブンティーンやグリロの足止めか、安全地帯での回復に。

●ジェイイロム
爆骨。ダメージ覚悟でかじり、大量にためこんでおきたい。

●アリエス
腐肉骨。強敵を肉にして回避できるが、腹痛対策も必要。

●ヨハンナ・キョン
耳栓骨か乱骨。投げ当てで異形への効果を見て判別しよう。

Point 危険な注入液

●虫液
注入しても害はないが、自分についた寄生虫を殺してしまう。

●革命の液
HP・VTがMAXかそれに近い状態だと瀕死状態となる。

●弱化の液・弱力の液・退化の液
それぞれコート、剣、自分のレベルが1下がる。異形への投げ当てに使おう。

●廃液
注入するとHPにダメージ。投げ当てると異形の攻撃力が3ポイント上がる。



⬆コートに寄生する虫はステータス異常を防ぐ。投げるとダメージに加え、異形が何らかの異常を起こす。

呪葬天使を活用せよ

神経塔内でしばしば遭遇する呪葬天使は、さまざまなアイテムを変化させる特殊なキャラクターだ。彼の能力をいかに活用するかが初心者と上級者の分かれ目となる。Chapter 1 以降に出現フロアも記したので、アイテム管理に役立てよう。

正常化

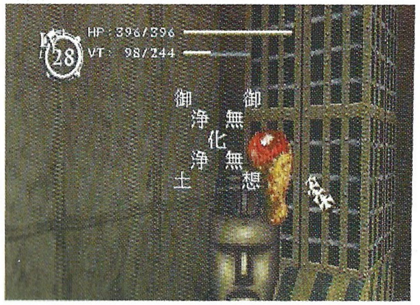
▼マークのついた剣やコートを呪葬天使に投げると、基本値に戻して返してくれる。腐った肉や心臓も投げると正常な状態に戻してくれるので、腐肉刑具や腐肉骨は呪葬天使のいるフロアで使うと得だ。普通の肉・心臓を投げると焼かれてしまうので注意しよう。

特別アイテム

首の者の結晶などイデアセフィロスを投げると、わりと有用なアイテムに変えてくれる。また、金の骨1個か銀の骨3個で貴重な玩具の箱が入手できる。▲30以上の剣やコートは、ほめるメッセージが出るだけでそのまま返却される。

合成

アイテムを2つ投げ、1個のアイテムに変えてもらう。運しだいで有用な品を入手できるほか、だぶついたアイテムを整理するのに有効だ。右の表を見て属性のある剣・コートを作れば、戦闘も有利になるだろう。焼肉(焼き心臓)2つで普通の肉(心臓)にできるが、ゲーム終盤では焼肉もかなり役に立つ。変えるかどうかは自分で決めよう。



←腐っていない肉はいくらあってもいい。ありがたくいただこう。

■単体で変化するアイテム

投げるアイテム	変化後
▼のついた剣・コート	基本値に戻す
腐った肉・心臓	正常に戻す
コリエル結晶	革命の液
首の者の結晶	心臓の種
袋の者の結晶	吸収刑具
リトルの結晶	天使銃
角女の結晶	判明骨
箱の者の結晶	箱
金の骨×1か銀の骨×3	玩具の箱

■2つを合成する組み合わせ

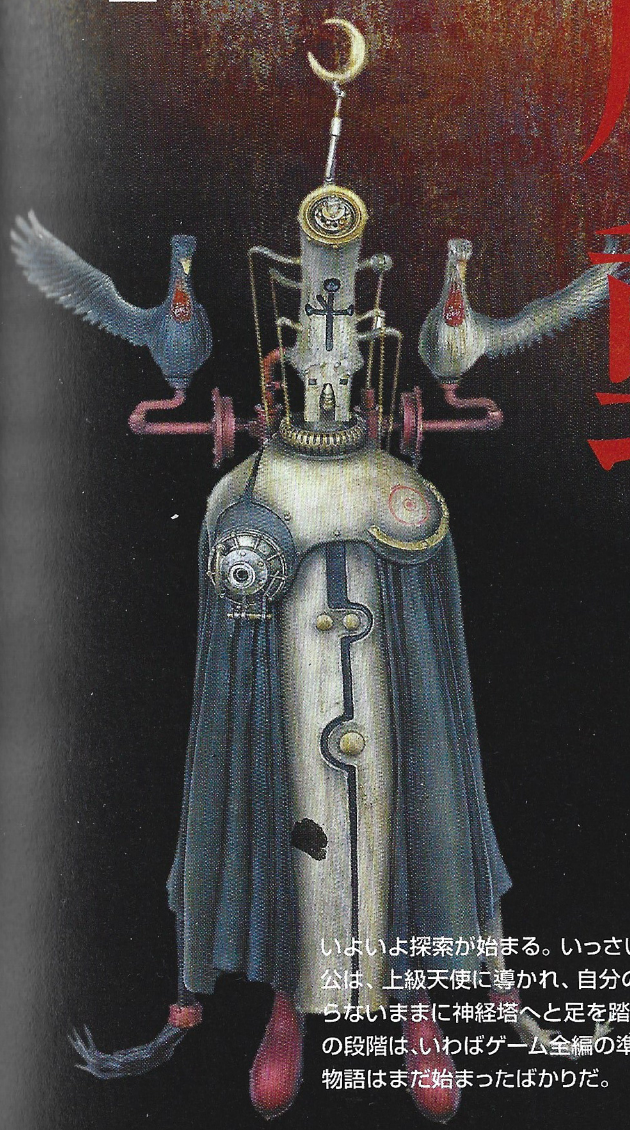
投げるアイテム	合成後
焼肉・焼き心臓×2	肉・心臓
古い剣+何でも1つ	剣
古いコート+何でも1つ	コート
炎・氷・雷虫+剣	各属性の剣
炎・氷・雷虫+コート	各属性のコート
からの箱+装備アイテム	無防備の箱
からの箱+箱	箱の箱
からの箱+文様	文様の箱
回復の液A+回復の液D	回復の液AD

※上記以外の組み合わせはランダムとなる

caution 呪葬天使を攻撃すると!?

呪葬天使を攻撃すると「浄化無用！浄化無用！」(素手なら「殴打禁止！殴打禁止！」)と叫んで主人公から離れようとする。さらに攻撃すると「しつこい！」と怒って逃げるスピードを上げるが、さらに追いついて攻撃を続けると倒れて床に消えてしまう。経験値は入らず、損をするだけだ。

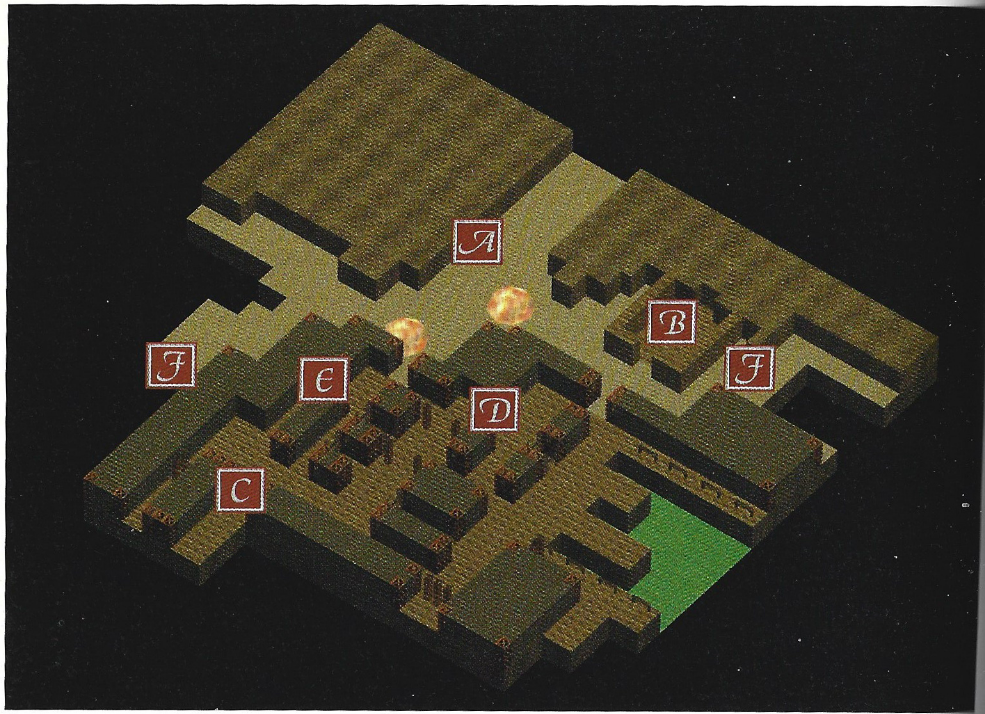
Chapter 1 胎動



いよいよ探索が始まる。いっさいの記憶を失った主人公は、上級天使に導かれ、自分の置かれた立場もわからないままに神経塔へと足を踏み込むことになる。この段階は、いわばゲーム全編の準備段階のようなもの。物語はまだ始まったばかりだ。

外界 歪んだ世界の入口

気が付くと、荒れ果てた町の中にたたずんでいた主人公。己が何者かも知らぬ彼の前に、上級天使が現れる。天使の言葉に従い、主人公は奇妙な人々と会う。



A 神経塔への道

ここから北へ向かうと、この世界のシンボルである神経塔に入る。その手前には2つの感覚球があり、Bのトレーニングダンジョン B7Fからはここへ出てくる。感覚球のそばには上級天使が立っており、主人公が神経塔へ向かうたびに天使銃を渡して去ってゆく。感覚球から神経塔へ向かう道の左わきには回復文様があり、減ったHPとVTを回復することができる。



←まるで幻のように、おぼろげな姿の上級天使。彼が主人公をいざなう真意は?

B トレーニングダンジョン

妙なしゃべり方で人をいざなうカンオケ男が管理しているダンジョン。ここに入り、指示を聞きながら進むことで基本的な操作や初歩的なテクニックを学ぶことができる。カンオケ男はダンジョン内で行き倒れた者から金品をくすね、カンオケを作ってやるのが日常らしい。



←ほかの人々と違って、軽い口調のカンオケ男。誘われるままダンジョンに入るかは自分しだい。

C 研究所

外界マップの南端にある建物。この歪んだ世界の重要な秘密が隠された場所だが、ゲーム開始時は入口に門番の警備天使が立ちはだかっている。

最初のうちは、警備天使に話しかけても攻撃しても、決して主人公を建物の中には入れてくれない。



←主人公が何をすべきか、知っているような口ぶり。だが、これ以上の情報はほとんど得られない。

D 首の者・角女・袋の者

スタート直後に上級天使が「歪んだ者たち」と呼んでいた3人。それぞれ、謎めいた言葉ばかりで話し、会話の内容はほとんど理解できない。上級天使の言うとおり、何らかの歪みに満ちた過去を持っていて、その秘密が少しずつ明かされていく場合もあるという。



←人間らしいが奇怪な姿をした人々。この首の者とは、コミュニケーションが比較的成立する。

E 物の者

スタート地点からまっすぐ進んだ道のわきに立っている男。物の者は主人公が神経塔の内部から感覚球で外界に送ったアイテムを拾い、保存する。ゲーム開始時は何も持っていないため、主人公が何度話そうと殴ろうと、意味のある反応は見られない。

F ムーン出現地帯

外界でも異形のムーンが数匹出現する。最弱クラスの異形なので、レベル1でも腕だめしと経験値稼ぎに攻撃するといいだろう。戦ってHP・VTが大きく減ったら、回復文様を踏むことを忘れずに。もちろん、戦わずに済ませてもよい。



カンオケ男のトレーニングダンジョン 初級編

初めてのプレイではまずトレーニングダンジョンへ立ち寄りたい。ここでは『バロック』での基本的な攻略法を体得させてくれる。

移動や装備など基本から

お前さまたちに操作方法を説明する、カンオケ男です。おれのダンジョンはよくできてますから、入りやがればここで説明しなくても十分理解できます……って、そりゃあないか。せっかくだからさらに細かく語ります。この初級編では移動とか、アイテムを拾って装備するとか、戦闘とか、基本中の基本を頭にたたきこませていただきます。覚えやがってください。



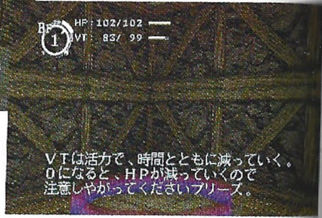
←[illegible]経塔に比べ、こちらは単純明快。訓練しやがりましょう。

<B1F>時間をムダにせずサクサク歩きやしょう

このフロアで教えるのは、先へ進むには歩き回って階段を見つけて下りろ、ってことデス。時間経過とともにVTが減っていきやがりますが、あせらずあたりを見回して、次の部屋への通路を見つけやがってください。次の部屋を見回せば、奇妙な光る筒＝階段があるので突っ込んでみやがるといいです。



←急がなくても死にゃしませんが、VTは余裕あるにこしたこたぁないのデス。

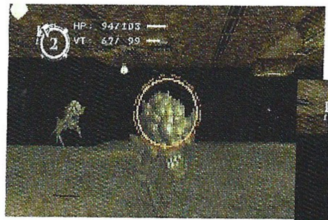


➡これが階段。神経塔でも探し回って、下層へモグリまくってください。

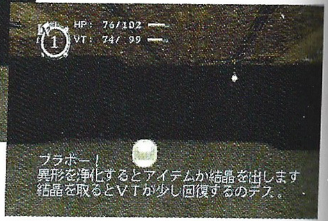
<B2F>異形をぶち殺してみましょう

すでに外界でバトルしたかもしれませんが、異形と戦ってみてください。まだ剣もコートも持ってやがらないでしょうが、素手でも4、5発ぶん殴れば勝てます。

それと2Dマップの見方も教えます。自分の居場所がわかんなくなっても、これを見れば現在位置も方向もわかるのです。



←このくらい接近して○ボタン！初級編ではムーンしか出ません。



➡異形のイデアセフィロスはほっとくと消えるので、早めに取るデス。

<B3F>拾ったものを装備しやがってください

ここではアイテムの拾い方と装備の仕方を教えます。剣が落ちてますので、その真上まで歩きやがってくれれば自動的に拾えます。おれの指示どおりアイテム画面で装備しやがって、×ボタンでいつもの画面に戻ってみやがりましょう。

次の部屋じゃムーンが3匹ほど出ますが、素手で倒せたんだから剣がありゃ楽勝。倒しやがればいいです。

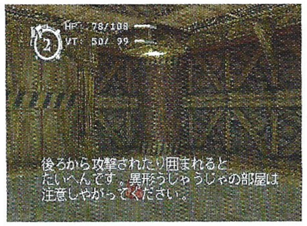


←アイテム画面です。いまは寂しいですが、そのうち腐るほどたまりやがります。

<B4F>多数の強敵を斬りまくりやがれ!?

B3Fから下りる前に予告しますが、このフロアが今回のヤマ場です。出てくる異形の種類や数はあえて教えません。細心の注意をはらって歩きやがりましょう。特に多数の異形と戦うときのコツを教える場合もありますので、肝に銘じやがってください。

歩くのが慎重すぎた人のために、心臓の実を置いてあります。VTが減ってたら、かぶりつきましょう。



←正面しか見えないので、背後に気を配るのを身に染み込ませやがりましょう。

<B5－B6F>VT切れる前にサッサと出てください

B4Fから生きて下りられた人、おめでとう。B5Fではムーンが4匹出る部屋が2つあります。囲まれないよう、いろいろ工夫して戦いやがってください。B6Fでは戦闘はありませんが、そろそろVTが切れる頃かも。急いで進みやがりましょう。



⬆倒した数はおれが数えてやるので、斬りまくってください。



⬆L1R1ボタンでのカニ歩きは便利デス。マスターしやがりましょう。

Hint トレーニングダンジョンをクリアすると……

B7Fに下りてまっすぐ進みやがれば、自動的に感覚球が地上へ送ってくれる親切設計です。外界の感覚球のそばに出るので、そのまま神経塔に行きやがるのに便利ですが、文様で回復しとくとグーですね。それじゃ、P.47の中級編でまたお会いしましょう。



⬆生還です、おめでとう。お前のカンオケはムダになったがな。



⬆アイテムを持って入れば、神経塔攻略も多少は楽ってもんです。

神経塔 第一の探索

Chapter 1

真のエンディングに至る道のりから見れば、あまりに短い全6フロアの探索。だが慣れないうちは、不安と危険に満ちた探検に違いない。

最初の探索で成すべきこと

上級天使や警備天使が、神経塔に向かうよう主人公をせかす。そこで何をするのかはっきりしないが、上級天使の言葉に表れる「再現」「設定」には、通常の世界とは思えない違和感がある。違和感の正体は今回の探索で明らかになるはずだ。ひとまず上級天使の指図どおりにして、神経塔へ入るとしよう。



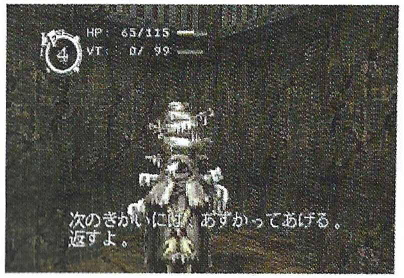
⬅ここが現実の世界ではないと語る上級天使。現実へ覚醒するには、神経塔へ行くしかないのだ。

Chapter1 構成

1F	上級天使のメッセージ（Chapter1のみ）
B1F	呪葬天使 兄弟の幻影
B2F	イベント・出現キャラクターなし Chapter2以降はイライザ
B3F	上級天使のメッセージ（Chapter1のみ） 作業天使（ウリムとトンミム）
B4F	天導天使（Chapter1のみ）
最下層	最下層・上級天使のメッセージ 創造維持神を天使銃で撃つとイベントクリア

<外界>VTの回復を忘れずに

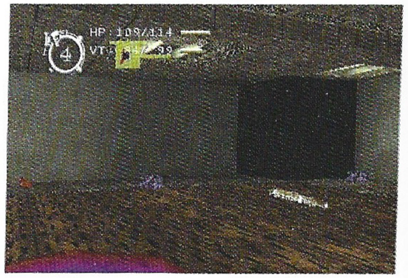
先にトレーニングダンジョンへ入っていた場合、回復文様を踏んでHPとVTを回復させておこう。ムーンを倒して、少しでも経験値とアイテムを稼いでおくことも大切だ。



⬅なぜかChapter1では、物の者にアイテムを投げ渡しても頭に収納してくれない。

<1F>アイテムを残すな

このフロアだけは、何度入っても階段の位置以外は同じ構造をしている。Chapter1に限っては、有用なアイテムがしばしば落ちているので、もらさず拾っておきたい。



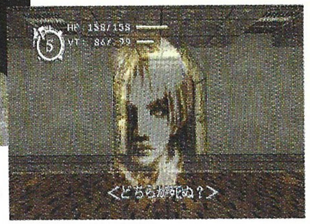
⬅スタート地点から続いている通路と部屋、そして階段しかない。異形もすぐに片付けられるだけの数だ。

<B1F>兄弟の幻影・骨肉の恨み

出現する異形は1Fと変わらないが、数が多くなるので囲まれないような位置で戦うか、複数匹を倒せる刑具などを活用したい。ここには呪葬天使がいるので、いらないアイテムはどんどん整理しよう。またこのフロアには、主人公の兄弟らしき青年の幻が現れ、語りかけてくる部屋がある。



⬅つい異形と思いがちだが、攻撃すると後で利用しづらくなる。

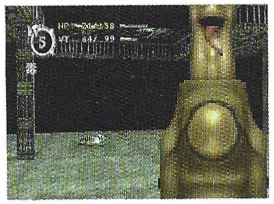


➡謎の言葉とともに現れる幻影。Chapter2以降でも出現する。

<B2-B3F>カトー出現で難易度上昇

このあたりから、グルーを吐き出す異形・カトーが出現するようになる。カトーはHPが多い上に毒攻撃をしてくるが、さいわいカトーもグルーもしばしば解毒の液を落とすので深刻な事態にはならないだろう。カトーの接近はグルーの音や鳴き声からも推測できる。一方、ムーンの出現はB2Fまで。経験骨が欲しいなら、ここでねばってできるだけ多くのムーンを浄化しよう。

B3Fには作業天使・ウリムとトンミムがいる。彼らにアイテムを投げると、投げ当ての効果を大ざっぱに教えてくれる。



⬅毒を受けると視界が緑に。解毒の液は持っているか？



⬅骨は投げ当てに向いているらしい。ほかのアイテムは？

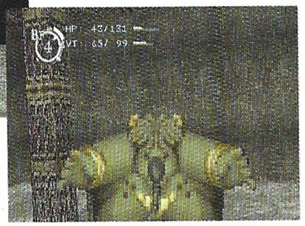


⬅ブルガー・小は、接近すると視界の下に隠れてしまう。

<B4F>イベント、キャラクターとも重要なフロア



⬅Chapter1に限り、天導天使はこの階に出現する。天使銃と関係ある人物らしいが……？



➡ブルガー・小と見比べると、大きさの違いがわかる。今回の探索では最強の異形だ。

B3Fの異形に加え、通常サイズのブルガーも出現する。暗黒攻撃を受けるとしばらくの間フロア探索ができないので、追撃して眼球の液の入手を期待しよう。

このフロアでは、ストーリー上の重要人物である天導天使が姿を見せる。天導天使は天使銃について意味ありげなことをつぶやき、去っていく。

Point Chapter2以降のB4Fは……

次回からのB4Fでは、天導天使が現れないかわりに感覚球のある部屋が、そして感覚球の下に謎の少女アリスが登場するようになる。アリスの言葉はわからないことだらけだが、主人公とは極めて近しい関係だったと思われる。

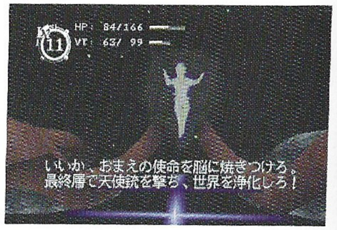
以後アリスは現れなくなることもあるが、感覚球は残り続ける。まだ浅いフロアなので、重要なアイテムは投げないでおこう。



←アリスにあげる気があってもなくても、あっさりと放り投げられてしまう。

<B5F>創造維持神を撃ち殺せ!

B4Fから下りると、突然静かなフロアに出る。ここでは異形は現れず、上級天使の指示に従って先へ進めばいい。このフロアで装備を天使銃に替え、意外にあっさりした姿の創造維持神を撃つのが目的だ。ここにたどりつくまでに天使銃を撃ちつくしていても、弾数は自動的に補給される。また天使銃そのものを失っていても、上級天使に新しい銃を送ってもらえるのだ。



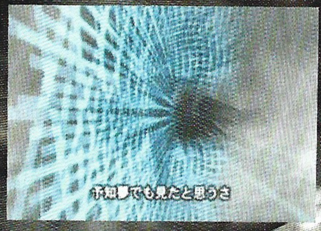
←光でぼやけた姿の創造維持神。上級天使はなぜ、創造維持神を撃たせるのか。

Chapeter1クリアイベント

クリア後のムービーによって、今回の探索は意識シミュレーションによる仮想世界での出来事だったとわかる。

最下層へ到達せず神経塔かトレーニングダンジョンで死亡しても、今回だけはクリアしたときと同じくChapter2へ進む。流れるイベントムービーも、わずかな差をのぞいてほぼ同じだ。

クリア



←疑似神経塔をクリアした能力が認められ、主人公はさらに何者かに利用される。

途中で死亡



←「こいつもクズか……」などと言われるが、クリアした場合と実質的な差はない。

⬇シミュレーターを離れ、いよいよ本当の探索が始まる。外界でも、人々の会話や主人公への反応が一変しているのだ。



Chapter2へ

Chapter 2 主



神経塔での最初の探索を終えると、物語は次の段階へと進む。2回目以降の探索では、難易度が上がると同時に世界の謎や探索の目的を示唆する情報も得られるようになっていく。そして最下層では、神経塔の主である存在とも出会うことに……。

外界の変化

Chapter 2

シミュレーションによる再現ではない、現実の住人たち。意識シミュレーターは彼らの歪んだ想いまで再現していたのだろうか。

ここからが本当の外界

Chapter1での外界は、上級天使たちが再現させた意識シミュレーションの世界だった。Chapter2以降は外界で会う人々も本物で、話す内容もストーリー進行によって細かく変化していく。

攻略上の大きな変化は、物の者を利用できるようになること。今後は神経塔で得たアイテムを、感覚球に投げることで保存できるのだ。



←[illegible]たアイテムを投げてみよう。彼を攻撃すれば、また引き出せる。

さまざまな反応を再確認

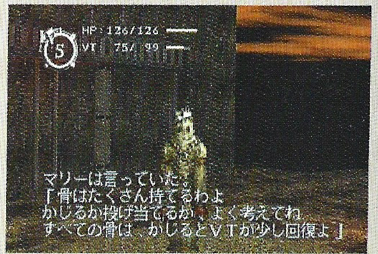
話す、攻撃するなどの基本的なアプローチに対する住人たちのメッセージも、Chapter1とは異なっている。同じChapter2でも、神経塔から生還できた場合と、最下層に着く前に死んでしまった場合とでは、反応が変わっていることがあるのだ。できるだけいろんなキャラクターと会話してみよう。



←首の者を攻撃したときの反応は、以前より悲観的になっている。浄化を望んでいるのだろうか？

Point 袋の者に投げると……

袋の者にアイテムを投げると、種類ごとに使い方などのメッセージを返してくれる。骨は投げて渡すたびに使用回数が1つ減るが、ほかはそのまま回収できる。意外な利用法がわかることもあるので、いろいろと投げてみて損はない。



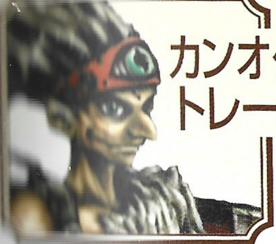
←骨を投げ渡すと、こんなメッセージが返ってくる。しかし、マリーという女性は何者なのだろうか？

トレーニングダンジョン改装

Chapter1ですでに初級編をクリアしていれば、トレーニングダンジョンは中級編用に変化している。まだ初級編をクリアしていなければ、このダンジョンに変化はない。その場合、初級編をクリアしてから神経塔に入れば、結果にかかわらず中級編に挑戦できるようになる。中級編をクリアした後も、一度神経塔に入ればP.56の上級編にチャレンジできる。



←再び主人公をダンジョンに誘うカンオケ男。主人公のカンオケはまだ残してあるらしい。

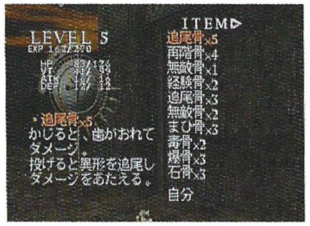


カンオケ男のトレーニングダンジョン 中級編

初級編の次に学ぶのは消耗アイテムの使い方だ。アイテムの効果はデータを学ぶだけでなく、実際に使って初めて正しく理解できる。

骨を中心にアイテム利用法が課題

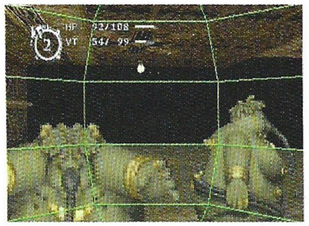
前回会ったおれは「再現」でしたっけ？　まあいいや。さて、今回教えるのは骨の使い方。それと文様についても少しレクチャーします。骨はいろいろな種類が落ちているので、たまにアイテム画面で□ボタンを押してみてください。雑多に並んでいたアイテムが整理されます。同じ種類の骨は使用回数を合計されてまとまるので、アイテム所持数を節約しやがりましょう。



←文章やデータだけじゃ、アイテムを使うコツはわかりません。実戦形式で覚えてください。

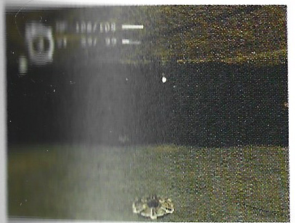
<B1－B2F>ブルガーは強い、無理すんな

B1Fには剣とコートのほか、追尾骨が落ちてます。ムーンが4匹出ますが、剣で戦うだけでなく追尾骨を投げてみましょう。追尾骨はホーミングしやがるので当たりやすいデス。B2Fでは、最初の部屋で無敵骨と歩加骨が拾えます。次の部屋にいるブルガー2匹は、今のレベルじゃ正面きって戦うのは無謀。骨をさっそく使いやがりましょう。



←無敵骨が効いてる間に攻撃、歩加骨で次のフロアへ逃げる、追尾骨で攻撃。以上が楽です。

<B3－B4F>いろんな骨と文様を知りやがりましょう



←手前が裏置きの文様。これは無視して、近くの表置きの回復文様を目指しやがってください。

B3Fで教えるのは文様の効果。次の部屋でムーンどもと戦う前に、回復文様を踏みやがってください。

ただし茶色っぽい文様は裏置きですので効果は逆。ずっと踏んでるとHP・VTとも0になって死ぬので、すぐに白いほう（表）の文様を踏みやがってください。

B4Fでは毒骨・爆骨などが拾えます。次のフロアに備えて拾いましょう。かじっちゃイケません。

<B5－B6F>骨を実際に使ってみましょう

B6Fでは、ムーンが10匹出やがります。密集しているところに爆骨を投げ込めば、楽に数を減らせます。毒骨を投げ当ててから逃げ回り、くたばるのを待つ戦法もグーですな。B6Fでは異形が出ません。ではまた上級編でお会いしましょう。

神経塔 第二の探索

Chapter 2

いよいよ本格的な神経塔攻略が始まる。全18フロアの探索では、わずかな油断が死につながるほどの強敵も現れるのだ。

第二の探索で成すべきこと

意識シミュレーションから現実に戻った主人公に、上級天使は改めて本当の神経塔に入るよう指示する。現実の世界でも、主人公に天使銃で創造維持神を撃たせるつもりなのだ。

だが主人公は、神経塔の中でアリスとイライザに会う。彼女たちの話から上級天使への疑念が生まれ、探索は新たな局面を迎えるのだ。



←創造維持神を撃つべきだと暗に匂わせて、再度天使銃を差し出す上級天使。本当に誰にも渡してはいけないのか？

<外界>十分な戦力を整えて

有利に戦えるよう、アイテムを用意して臨もう。トレーニングダンジョンで得たアイテムをそのまま持ち込めば、かなり楽になる。ムーンを倒して経験骨を得ておくのもいいだろう。



←だぶつきを避けるため、いらないアイテムは物の者に預けてもいい。追尾骨と経験骨はぜひ持っていこう。

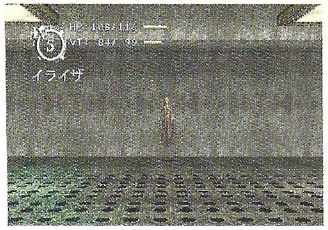
Chapter2 構成

B4F	※B3F以前はChapter1を参照 アリス 感覚球
B5F	呪葬天使 感覚球
B6F	心読みの者
B7F	箱の者
B8F	コリエル 作業天使
B9F	感覚球
B10F	呪葬天使 作業天使
B11F B14F	イベント・出現キャラクターなし Chapter4以降はコリエル・作業天使
B12F	感覚球
B13F	天導天使 コリエル
B15F	アリス イライザ
B16F	感覚球×2 上級天使

<B1-B4F>感覚球出現、そしてアリスとの出会い

出現する異形の種類はChapter1から変わらないが、B2Fにイライザが出現するようになる。彼女はすぐ壁の向こうへ消えてゆくが、追いかければ再び会える。

B4Fでは感覚球が初めて出現。そしてChapter3までは感覚球の下にアリスがいる。アリスに攻撃したりアイテムを投げたりすると、さまざまなメッセージを発する。

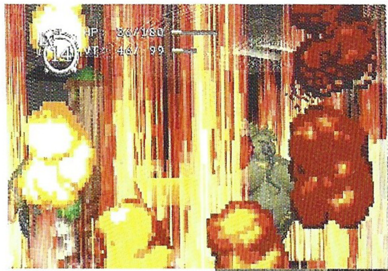


←イライザが消えていく壁はほかと見分けがつかない。だが、そのまま進めば通過できるのだ。

<B5-B7F>先を見越してレベルアップ戦略

B6Fから出現するセブンティーンは、倒すと集束刑具を落とすことが多い。部屋の異形すべてにダメージを与える刑具を持っていれば、集束刑具で1部屋に異形を集めてまとめて倒し、効率よく経験値を稼げるはずだ。この階層で大きくレベルアップしておけば、しばらくは楽に戦えるようになる。

B6Fにいる心読みの者は、たまに注入液をくれることがある。だが、これは退化の液なので、自分に注入してはいけない。



←このあたりの異形なら、刑具1個での全滅が可能。経験骨も使うと効果的だ。



➡心読みの者にアイテムを投げると骨や文様を出すが、空中で受け取らないと入手できない。

<B8-B9F>高めた戦力を落とすな

アイテムを盗んで逃げるグリロ、剣とコートを劣化させるソコンポがいる。これら異形の特殊能力は主人公の戦力を下げるので、避けて通るか、できるだけ早く倒したい。

グリロに対してはセブンティーンから得た脱骨を投げ、アイテムを奪われても追いついて倒せるようにしよう。ソコンポと戦うときは「ゲコッ」という鳴き声を聞いたらすぐ後ろに下がる。こうすれば劣化攻撃を避けられるはずだ。



←盗まれたアイテムは、そのグリロを倒せば取り返せる。脱骨のほか、追尾骨も有効だ。



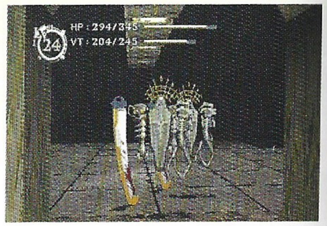
➡同じフロアに出るジェイロム・小には、自爆する前に倒せる攻撃力が必要。剣が劣化したら直接攻撃は避けよう。

<B10-B12F>ライアとデスの集団攻撃を防げ

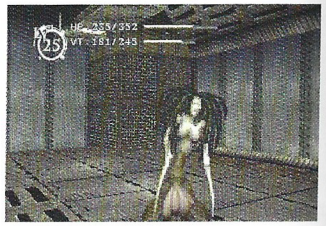
遠くからでも主人公を発見して次々と迫る、ライアとデスがこの階層から登場。ライアは足が遅いので逃げやすいが、デスの移動速度は主人公とほぼ同じ。

デスに囲まれると、追いついてきたソコンボの劣化液をかわすこともできず、戦力が落ちてしまう可能性もある。これを避けるため、まずはデスに囲まれないように通路で戦うことと、雷属性のある剣を装備して短時間でデスを倒すことが重要だ。

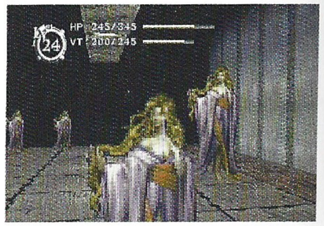
ライアの雷攻撃に備え、耐雷のコートも用意しておきたい。欲情させられた場合、異形の移動パターンから推測して1匹ずつ対処しよう。



←[illegible]通路に逃げてから先頭のデスを脱力させると逃げやすい。



←[illegible]したら、欲情攻撃の前ぶれ。踊り終わる前に倒そう。



←[illegible]けづらいが、移動スピードや飛びはねるかどうかで判断しよう。

Point 焼印の付け替えチャンス

ライアを倒すと、雷虫か消却印を落とすことがある。このあたりでは不便な焼印を押してしまっても、ライアから得た消却印で消して、より優れた焼印と交換できるのだ。すでに未判明の焼印を入手していたら、消却印の入手を見込んで押してしまってもいいだろう。

どんな焼印が優れているかはプレイヤーの好みしだいだが、一番のおすすめはゲーム序盤から終盤まで常に役立つ判明印。ほかには投印・文判印なども捨てがたい。

Point 出現する異形に合わせて対策を練ろう

腹痛をのぞき、ステータス異常は異形の攻撃で起こることがほとんど。そのフロアで出現する異形の種類を把握しておけば、ステータス異常を防ぐ偽翼や寄生虫を有効に活用できる。たとえば、異形の中で欲情攻撃をしてくるのはライアだけ。B13Fを過ぎれば欲情対策はいらないので、欲虫を寄生させていたら付け替えてしまおう。冷静偽翼なら錯乱、眼球偽翼なら暗黒も防ぐので、Chapter3からは捨てずに残しておいてもいい。

ステータス異常の種類ごとに寄生虫や偽翼を用意すると、所持アイテムの数が制限される。Chapter3からさらに長くなる探索に備えて、強化したコートと偽翼だけで、多くのステータス異常をフォローしたい。コートと偽翼で、なるべく効果が重複しない選択を心がけよう。さまざまなステータス異常を回避できる特殊偽翼や歪んだコートは、絶対に失いたくない重要アイテムだ。



←欲情の次に出てくるステータス攻撃は、まひ。耐毒偽翼やまひ虫を優先させよう。

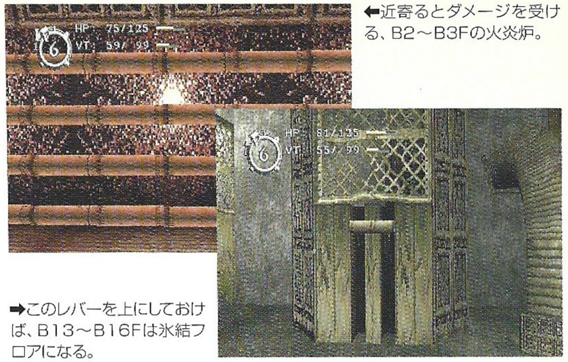


←歪んだコートでは防げない、腹痛と錯乱を防ぐ偽翼と寄生虫があれば完璧だ。

<B13-B15F>通常と氷結、どっちのフロアに!?

B13～B16Fの間は通常フロアか、壁や床が凍りついた氷結フロアのどちらかになる。B2～B3Fの火炎炉に火がついていれば通常フロア、火がついてなければ氷結フロアとなる。火炎炉は壁のレバーで操作できるが、レバーの出現はランダムなのだ。

発生するイベントや難易度は同じだが、B15～B16Fで登場する異形が1種類だけ違っている。



←近寄るとダメージを受ける、B2～B3Fの火炎炉。

➡このレバーを上にしておけば、B13～B16Fは氷結フロアになる。

<通常フロア>

通路をはばむブブゲルが登場する。異形から逃げ回っていると挟み撃ちをされやすいので、逃げ続けるよりは通路に入ってすぐ迎撃するほうが安全だ。

B13Fには天導天使のいる部屋がある。ここに感覚球はあるが、Chapter2では使用不能だ。この部屋には高い確率で培養液が落ちている。B16Fの感覚球で外界に送り、首の者に渡してみてもいい。



←壁から吹き出す蒸気に当たるとダメージ。あちこちにこの仕掛けがあるので注意しよう。

Point ハング+オルハガの連携攻撃

B15Fでは、遠距離から攻撃してくるオル・ハガヌースとまひ攻撃のハングワンズがそろって現れる。まひして移動不能になると遠距離攻撃をたて続けに受けてしまう。オル・ハガヌースの自爆や弾き攻撃への対策として、無敵骨を惜しまずに使ってしまおう。



←培養液は天導天使に渡すと特別なメッセージが出て、培養液も返してくれる。

<氷結フロア>

B15Fで出現する異形が、通常フロアのオル・ハガヌースからシン・モニスに変わる。シン・モニスは通常攻撃をしないかわりに、主人公のVTを吸収してしまう。だが、欲情させれば逆にVTを回復させてくれるので、便利な異形だ。

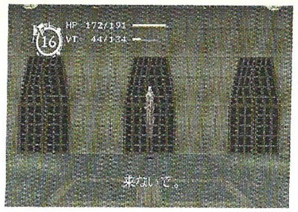
ほかにも、通常フロアで蒸気を出す壁が作動せず、床が凍っていて上を歩けることが異なっている。



←異形を欲情させるアイテムが有効。暗黒になることもあるが、眼球の液が入手しやすい。

<B15F>自分自身の水とは？ イライザの頼み

B15Fにはイライザの現れる部屋がある。イライザに話しかけると、綺麗な水が必要だと語る。Chapter3へ進むために重要なイベントなので忘れずにチェックしよう。このフロアにはアリスもいるが、彼女に会っても重要なイベントは起こらない。



⬆B2Fと同じく、壁の向こうに消えるイライザ。追いかけて壁を抜けよう。

⬇下に感覚球らしき物体があるが、今は何を投げても効果はない。



<B16-B17F>上級天使に従うか、それとも……

Chapter2でのB16Fでは、異形は出現しない。探索を続けると、トゲのある感覚球に体を貫かれている上級天使を発見できる。このフロアにはもうひとつ感覚球があるので、先に強化した剣やコート、重要アイテムを外界に送っておこう。

上級天使の話を聞いた後、前に進めば主人公自身が感覚球に入り、B17Fへ送られる。



⬅外界の上級天使は彼に、これが本体だった。彼は再び最下層で創造維持神を殺せと命じる。

Chapter2 クリアイベント

Chapter2でのB17Fは、Chapter1のB5Fとほぼ同じ。ただし、この創造維持神は本物だ。Chapter1と同じく天使銃で撃つこともできるが、撃たないまま創造維持神に接近することも可能。どちらの場合も選択に応じたクリアムービーが流れて外界に戻されるが、ストーリーを進めるためには撃たずに前へ進もう。

前へ進む



⬅創造維持神と一体化した主人公は、兄弟の死を想い出し、すべてのやり直しを望む。

撃つ



⬅創造維持神を殺した主人公は、その結果を受け入れず世界を再構築しようとする。

⬇いずれの場合も、レベル1に戻って外界へ。ただし創造維持神を撃った場合は、Chapter2をやり直すことになる。今度は撃たないでおこう。



Chapter3へ

Chapter 3 己



神経塔のB17Fまで下りることができれば、ゲームは第3段階まで進行したことになる。これ以降の探索行では、外界と神経塔の双方で、主人公自身に関わる事実が浮かび上がってくるはずだ。そして、物語は終局へと転がり始める。

外界の変化

Chapter 3

世界を創造し直すためのカギは外界にあった。罪の意識に苦しむ者のあがきが、上級天使たちの計画に"歪み"をもたらす。

大きな異変の始まり

B15Fでイライザの話を聞く、創造維持神を撃たずに一体化する、という2つの条件をChapter2で満たしていないと、以下で紹介するイベントは発生しない。残念だが、再び神経塔に入ってもらいたい。

イライザのいう「綺麗な水」は外界で入手できる。それをイライザに渡すことで、主人公は神経塔のさらに下層へ進め、謎の手がかりを得るのだ。



←ヨリエル結晶を渡すと、また は結晶のことと思えるメッセージが伝えられる。

新たな展開への移行1：首の者の結晶

上の条件を満たしているなら、首の者の体が土に埋まっているはずだ。ここで首の者を攻撃すると、結晶だけを残して消滅してしまう。この「首の者の結晶」がまず必要なのだ。

首の者を攻撃するかわりに、心臓の種を投げ与えてもよい。感覚球で心臓の種を外界に送っておこう。その後、神経塔かトレーニングダンジョンを探索するたびに、首の者の姿は変化してゆく。3回探索をすると（クリア、死亡問わず）、そこには首の者の姿はなく、結晶だけが残っているのだ。この攻略法だと時間がかかるのが難点だが、首の者から心臓の実などを入手できるというメリットもある。


←警備天使に会うと、首の者についての話を聞ける。首の者は好んで埋まっているようだ。


↑体を埋めた首の者を2回攻撃すると、異形と同じように浄化してイデアセフィロスを残す。


↑心臓の種を与えた場合、首の者は樹のように心臓を実らせる。これは2回目の探索を済ませた後だ。

Point イライザとの会話以外の方法も

神経塔内で培養液を入手し、感覚球で外界に送っておいてから戻ろう。培養液はB13Fの天導天使がいる部屋によく落ちている。物の者から回収した培養液を首の者に渡すと、彼は強い罪の意識を持ち始める。その後、トレーニングダンジョンか神経塔を探索（クリア、死亡問わず）して戻ると、首の者はイライザと話した場合と同じように、土に埋まっているのだ。



←かつて首の者は、培養液を使って天使虫を培養していた。だが今はその過去を悔いている。

新たな展開への移行2：研究所へ

首の者の結晶を入手したら、研究所へ向かう。警備天使に近づくと、結晶を見せてほしいと言われるので、素直に渡そう。警備天使は、首の者が土に埋まることで罪の意識から逃れたことを知り、関心を抱くようになる。その後は話し続けても攻撃しても、反応はいつもと同じ。

だが神経塔かトレーニングダンジョンを探索（クリア、死亡問わず）してくると、警備天使が入口の横で半身を土に埋めている。これで初めて、主人公は研究所へ入れるようになる。


←首の者が結晶となったいきさつを問いただす警備天使。彼にも逃れたい過去があるのか？



↑警備天使に結晶を見せたら、神経塔かトレーニングダンジョンを探索しよう。わざとすぐ死ねば手っ取り早い。


←地上に戻って再び会うと、警備天使は半身を埋めた姿に。このまま朽ちていきたいそうだ。

新たな展開への移行3：自分の結晶

ヨリエル結晶をイライザに渡したことがあれば、彼女の言う「水」がイデアセフィロスであり、「綺麗な水」とは主人公自身のイデアセフィロスだと推理できる。だがイデアセフィロスは、浄化された人や異形から取り出せるもの。主人公が自分自身のそれを入手するのは不可能なのでは……？

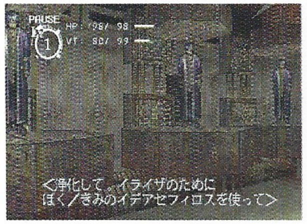
その謎は、主人公が研究所に入ることで解決する。建物内の階段で地下に下りると、主人公を見つけた研究天使が通路を閉鎖してしまう。だが背後へ向き直ると、そこには主人公そっくりの人体が大勢並べられているのだ。主人公と彼らは、培養されたクローンだったらしい。主人公が何度死んでも外界で覚醒する秘密は、ここにあったようだ。

クローンたちの望みを聞き入れて主人公が彼らを浄化すると、自分の結晶が入手できる。そのまま感覚球で外界に送られるので、準備を整えてまた神経塔へ入ろう。

イライザに渡す前に死亡するか、投げ当てや食料文様による変化などで自分の結晶を失ってしまったら、また研究所に戻ればいい。来るたびに自分の結晶を入手することができる。



←主人公を見て驚く研究天使。覚醒のたびに、主人公はここから送り出されたのか。


←研究所には多数のクローンがいた。さいわい、彼ら自身が浄化を望んでいる。



←感覚球で外界へ。主人公が感覚球を使うことさえ、研究天使たちには予想外だったらしい。



カンオケ男のトレーニングダンジョン 上級編

カンオケ男のトレーニングダンジョンも、これが最後。各種のステータス異常を身をもって体験し、的確な対処法を覚えることが課題だ。

ステータス異常とその対処法なのデス

Chapter2はクリアしやがりましたか？　実はまだ死にまくってる人のほうが好都合。B17Fまで行きやがるようなら、上級編も簡単すぎですから。

今回はすでに実戦を経験した人の復習でもあります。毒や脱力などのバッドな状態でダンジョン内をうろつくのデス。逆境を乗り切る方法を身に付ければ神経塔でもかなりイケますので、がんばりやがりましょう。



←上級編に入る条件は、中級編をクリアしてから一度以上神経塔に入りやがることです。

<B1F>呪葬天使サンまで入れときました

このフロアには、からの箱とか愚流の肉があります。からの箱はそのままだと役に立ちませんが、同じフロアにいる呪葬天使サンに2つ投げてください。うまくいけば、いいアイテムが手に入ります。

なお、今回は剣やコートが落ちてません。でも物の者に預けたアイテムを回収してきて使うのはアリ。P.36をよく読んで、いろいろな合成&変化もグーです。

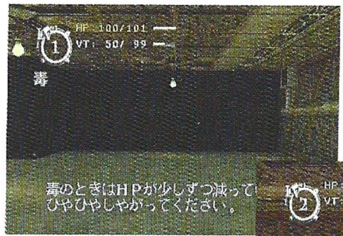


←装備アイテムを持ち込んで、いい装備の出る確率が高い無防備の箱を作ってみました。

<B2F>毒の治し方は知ってる？

もうだいぶ慣れやがったでしょうから、このフロアに下りるなり毒状態というハンデ戦です。毒は神経塔でもカトーに喰らったことありますね？　少しずつHPが減っていくので、低いレベルのうちはイヤンな状態です。

ムーンと戦いつつ自然に回復するのを待ってもいいですが、死んでも知りません。それより最初の部屋にある解毒の液で、さっさと治しやがるのデス。



←視界がいきなり緑です。あわてずこの部屋の床を探しやがってください。



➡次のフロアの仕掛けを予告します。心の準備をしやがりましょう。

<B3F>今度は脱力＋欲情の合わせ技デス

予告どおり、いきなりの脱力。移動と攻撃が遅くなるだけなので、同じ部屋に落ちてる冷静の液を拾いやがりましょう。拾う頃には脱力も解けてるはずです。

しかし安心しやがるのはまだ早い。欲情させてあげます。落ちてるアイテムも異形も色っぽい異性に見えるステキな状態になります。欲情は1分以上続きますが、もしイヤだってんなら、さっき拾った冷静の液を注入しやがれば、すぐ元に戻りますからね。



⬅最初の部屋では異形は出ません。安心して注入液を拾いやがりましょう。



➡何もかも同じに見えますが、宙に浮いてるお姉さんはムーンです。

<B4F>肉の誘惑に負けやがってください

HPが階段を下りる直前の半分になりやがります。ムーンも出やがるので、ややピンチですね。けっこう心配です。

B3Fでの予告じゃ肉を食えって言いますが、ここに落ちている肉は腐ってます。これでHPを回復させると、腹痛状態になるわけです。回復の液ADも落ちてるので腹痛は治せますが、どうせなら攻撃力と防御力のMAX値を上げるのが得策でしょう。B1Fで拾った肉をここで食うってのが、おれのおすすめ。



⬅ここまでの戦い方しだいで、いきなりHPが赤くなるかも。ピンチ!



➡いっときの回復をとるか、ハイリスクな実力アップを図るか？　悩みやがりましょう。

<B5－B6F>おれのこと、忘れないでください

B5Fには体液骨と運虫が落ちてます。ひとまず、減ったHPとVTを体液骨で補いましょう。ムーンがうじゃうじゃいるので、あらかじめ強力なアイテムでも持ち込みやがらない限り、長期戦は確実。体液骨で地道に回復させ続けてください。

B6Fからは何も出ません。おれの殊勝なメッセージに感動しやがりましょう。ではいずれまた!



⬅2部屋に分かれて合計13匹いやがります。囲まれないよう通路で待ち構えましょう。

神経塔 第三の探索 Chapter 3

イライザに頼まれた「綺麗な水」を手に入れ、主人公は彼女のもとへ向かう。その結果、神経塔にはさらなる変化が生じるのだった。

第三の探索で成すべきこと

外界で自分の結晶を得た主人公は、それをイライザに渡すため、神経塔へ入る。主人公の結晶を受け取ったイライザは新しい感覚球を産み、その影響で創造維持神を正常に戻そうとしている。主人公はそれを見届けた後、より深くなった神経塔の最下層へ下りて、改めて創造維持神との一体化を試みるのだ。



←かあさん＝創造維持神とも思える、イライザの言葉。彼女自身の存在意義も、おぼろげにわかりそうだ。

Chapter3 構成

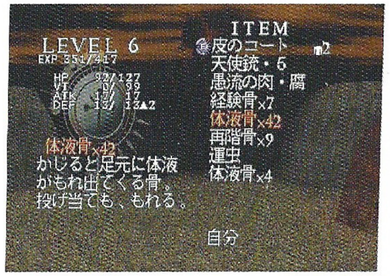
B2F	イライザ(ここで自分の結晶を渡すことが可能) ※以下、B14FまではChapter2を参照。
B13F	天導天使(未使用の天使銃を渡す場合、Chapter4も参照) コリエル
B15F	アリス イライザ (イベント以後)感覚球
B17F	呪葬天使 作業天使
B20F	感覚球
B21F	作業天使 マルクト教団
B22F	感覚球
B23F	感覚球×2 上級天使 ※B23Fの構成はChapter2のB17Fと同じ

<外界>結晶をたずさえて

自分の結晶が、最低限の必要アイテム。これを持っていないなら、P.54で紹介した入手するためのイベントを発生させよう。結晶を持ち込まないかぎり、何度神経塔に入ってもChapter2の繰り返しになってしまうのだ。

探索もChapter2以上に長くなるので、ほかのアイテムも数多く持ち込みたい。外界のムーンやトレーニングダンジョンも利用して、経験骨などを多めに得ておこう。

特にトレーニングダンジョンの上級編は、HP・VT回復に便利な体液骨が多数落ちている。大量に持ち込める一度きりのチャンスなので、うまく利用しよう。



←経験骨でレベルアップ、体液骨で回復、再階骨で効率よく移動。これだけあれば、クリアもより確実となる。

<1-B16F>新たな感覚球の誕生

B2Fでイライザに会って、さっそく自分の結晶を渡そう。B15Fで渡しても同じイベントが発生するが、早めに渡したほうが途中で失う心配がないので安心だ。

B15Fでイライザに会うと、彼女が感覚球を産み、その感覚球から主人公の過去をかいま見るイベントが始まる。この新しい感覚球も、ほかの感覚球と同じように使えるので、重要なアイテムの保存に便利だ。

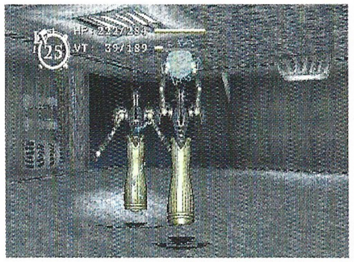
このイベントが発生した時点で、神経塔の最下層がB17FからB22Fとなる。



←やはり「綺麗な水」とは自分の結晶のことだった。イライザは再会を約束して去る。



←イライザが新しい感覚球を産んだ。狂った創造維持神は正常となり、主人公と一体化できるはずだが……。



←Chapter3ではB16Fも通常と氷結フロアのどちらかになる。出現する異形は同じだ。

Hint 天導天使にも変化が

Chapter3で天導天使に会うと、以前とは違うメッセージで語りかけてくることがある。その探索で天使銃を一度も撃っていなければ、天導天使から天使銃を渡してくれるよう頼まれるのだ。また天導天使の立つ位置が変わり、背後の感覚球を使えるようになっている。

このイベントはChapter3から4への移行に大きく関わっているので、詳しいことはP.66を参照してほしい。場合によってはB22Fまで下りる前に、B31Fが最下層になることもあると覚えておこう。

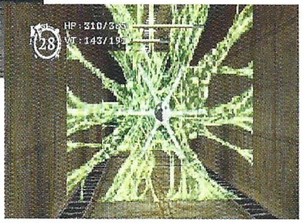
<B17F>ここまではChapter2と同じ

オル・ハガヌースとシン・モニスが、そろって現れることがある。シン・モニスの攻撃はHPを減らさないので、オル・ハガヌースに的をしぼって攻撃すれば生き残りやすい。

ここにはサンもいるが、こいつはほとんど動かない。通路いっぱいに張られた粘液が消えても、本体は生きているので、粘液が消えても攻撃し続けよう。



←どちらも出現フロアはここまで。なるべくシン・モニスを欲情させてVTをためておこう。



➡サンはブブゲルと似たタイプだが、向こう側が透けて見えるので、後ろに異形がいないかがわかる。

<B18-B19F>一変して新たな異形続出

Chapter3からはかみつきで主人公の動きを封じるニクリとニクラ、分裂と背後へのワープで取り囲むマジシャンなど、やっかいな異形が出現。ニクリとニクラは通路で迎撃、マジシャンは壁を背にして倒そう。この2種類は同じフロアに出現しないので、対策を使い分けられる。

刑具を使うときは、ジェィイロムの数を確認しよう。数が多いと大勢で迫ってきて、連鎖的に自爆される危険が大きくなるからだ。



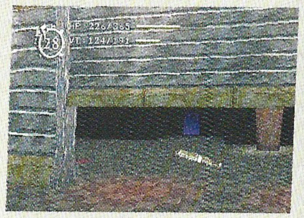
←ニクリとニクラには、かみつき中も攻撃できる。離れていくときも、とどめを刺すチャンスだ。



➡ゲーム序盤のジェィイロム・小と違い、自爆するときはしつこく追ってくる。しかも倒せないので逃げるしかない。

Point シャッター壁は便利なのか？

B18Fから、下側の開いた壁が広い部屋を仕切っていることがある。この壁は通過することも可能だ。通過するときは、壁の一部がシャッターのように上へ開き、通過後に下まで閉まり切る。閉まった壁はもう通過できないので注意。シャッター壁は移動に便利ではあるが、Chapter4で出現するコクトー・ヘッドの攻撃は下から通り抜けてくるので、むしろ邪魔になることもある。



←開けたままにしておくと、向こう側にいる異形の種類や、位置を確認できる。

<B20F>天使虫の培養室があるフロア

B20Fには、主人公が入ろうとしても「殺戮者め！」などと言われてはじき返されてしまう部屋がある。Chapter3においては入る必要のない部屋なので、あきらめて引き返そう。

ここには天使虫リトルの培養室があり、Chapter4で重要なイベントが発生する。そのときの探索で一度でも天使銃を撃っていると決して入れないが、リトルと天使銃の関係を知っていれば、理由はおのずとわかるだろう。



←一度も天使銃を撃たないまま、天導天使に天使銃を渡しておくことが、入室できる条件なのだ。



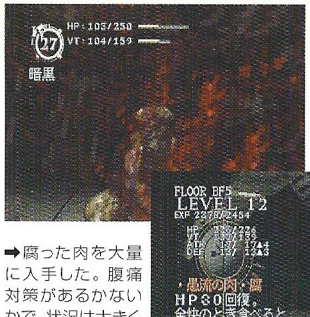
➡天導天使のイベントを発生させていると中に入れる。ここで起きるイベントについてはChapter4を参照。

<B21F>戦略しだいでつらくも楽にもなる

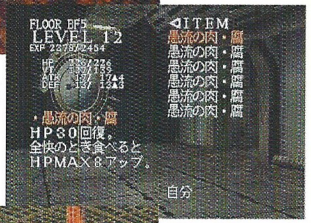
このフロアからアリエスが出現するようになる。あらかじめ眼球偽翼か暗黒虫を用意しておこう。アリエスが眼球の液を落とすこともあるが、あてにはできない。

また、アリエスは腐肉骨を落とすこともある。腹痛対策さえあれば、強い異形を肉に変えてHPの回復やMAX値の上昇もできる、一石二鳥のアイテムだ。腹痛への耐性がない場合、最低1個は特効の液を持っておきたい。B15〜B17Fでオル・ハガヌースを倒し続ければ、高い確率で入手できるはずだ。何とかして手に入れよう。

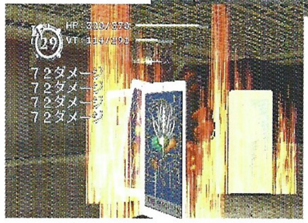
Chapter3以降では、より下層での状況を考えて戦い方やアイテムの取捨選択を変化させることが、いっそう重要になる。アリエスとマジシャンは炎に弱いので、爆骨や中爆刑具を落とすジェィイロムを積極的に倒しておくのも戦略のひとつだ。



←暗黒状態は比較的長く続くので、受けるたびに探索が大幅に遅れてしまう。



➡腐った肉を大量に入手した。腹痛対策があるかないかで、状況は大きく異なる。



←爆骨や追尾骨が十分にあれば、分裂するマジシャンも経験値稼ぎのカモとなる。

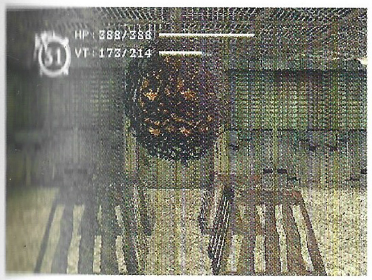
<B22F>戦いは終わりか？ それとも…

B13Fで天導天使に天使銃を渡し、B20Fでリトル培養室のイベントを済ませているかどうかでフロアの状態は変わる。

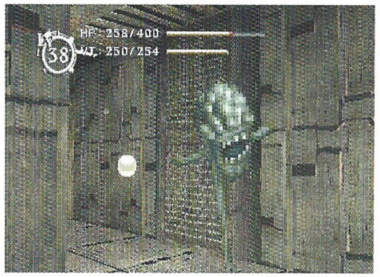
上の条件を満たしていなければ、このフロアはChapter2でのB16Fと同じく異形が出現しない。感覚球に刺さった上級天使がいるのも同じなので、Chapter2と同様に上級天使に向かって進み、最下層へ下りよう。

条件を満たしていると、異形の出現する普通のフロアになっている。ニクリとニクラやアリエスのほか、ゲーム序盤で出たムーンの強化タイプ、ムーン・青が現れる。ムーン・青も経験骨や再階骨を落とすが、経験値稼ぎが無用ならば、無理に倒すことはない。

また、条件を満たしている場合、ここにはアリスのいる部屋が出現し、彼女の後ろには感覚球もある。この感覚球は、アリスが手前にいるまま使うことが可能だ。



←Chapter2でB16Fにあった感覚球と同じ型。最下層の直前には、このタイプの感覚球が出るようだ。



←ムーン・青は外界やゲーム序盤に出るムーンよりは手強いが、終盤の異形としては弱い部類だ。

Point リトルが浄化されていたら……

天導天使や天使虫リトルのイベントを済ませていた場合、B22Fでアリスに結晶を渡せばChapter4へ移行する。早くエンディングを見たいならそうしてもいいが、その場合Chapter3のクリアムービーは出ないまま終わってしまう。

Chapter4へ移行させないためには、リトルのイベントで得たアイテムをアリスに渡さず、そのまま階段を下りればよい。



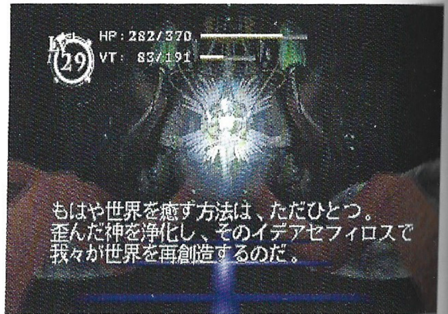
←あえて何も渡さなければ、Chapter3のクリアは目前だ。

<B23F-B24F>一体化に足りないものは“痛み”

Chapter2の最下層と同じように、創造維持神の前に進んでいく。やはり上級天使が天使銃を撃つように言うが、撃たずに前へ進めばクリアできる。

主人公は再び創造維持神と一体化しようとするのだが、拒絶されてしまう。創造維持神は苦痛を奪われているため、自らを制御できないというのだ。真に一体化するには創造維持神に痛みを与えねばならない。

もし創造維持神を撃つと、Chapter2で創造維持神を撃ったときと同じムービーが流れ、外界に戻されてしまう。



↑創造維持神へ歩み寄って一体化しようとするまでは、Chapter2と同じ。違う点は、上級天使の指示がかなりしつこくなっていることだ。読み込めば真相の解明に役立つだろう。

Chapter3 クリアイベント



↑からみあい、一体化しかける主人公と創造維持神。だが創造維持神は主人公を狂わせまいとして、自ら一体化を拒否する。


↑何かが爆発するようなシーンでムービーは終わり、主人公はまたしても外界へ。爆発の光景は世界の再生とも、過去にあったという大熱波の再現とも思える。

Chapter4へ

Chapter 4 融合



ついに物語も最終段階を迎えた。神経塔の真の最下層で、神が主人公を待っているという。そこへ至ることができれば、主人公の罪も世界の歪みも癒されるのだろうか？ 最難関を突破し、物語の結末をその目で確かめよう。

Chapter 4 外界の変化

首の者はイデアセフィロスと化し、警備天使は己の職務を放棄した。物語が終結へ向かうなか、残った者どもはどう生きるのか。

埋もれゆく者ども

基本的に、Chapter3から4に移行しても外界は変化しない。ここでは、首の者や警備天使以外のキャラクターが埋まっていくイベントを紹介しよう。

角女や袋の者も、下半身から土に埋もれていくことがある。首の者に心臓の種を与える攻略法(P.54参照)で起こりやすいようだ。この状態になれば彼女らは放っておいても消えてしまうので、浄化してやろう。

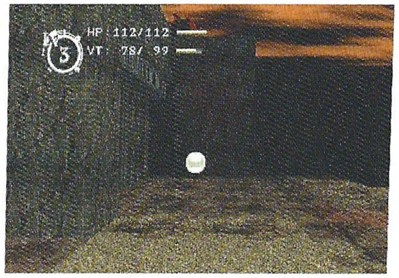


←首の者に触発されたのか、次々と埋まっていく。それぞれに耐えがたい過去があるのか。

歪みし者、結晶となる

角女や袋の者を浄化すると、それぞれの結晶が出現する。これらは異形に投げてダメージを与えるか、呪葬天使に別のアイテムへ変えてもらうことができる(P.36参照)。

結晶は、取った後も一度探索してから戻れば、それぞれが立っていた場所で再び取ることができる。



←首の者の結晶も、彼がいた位置で入手できる。呪葬天使が心臓の種にしてくれるが、異形に投げてもいい。

Point 箱の者に渡すと？

袋の者の結晶は、神経塔のB7Fにいる箱の者に渡してみよう。袋の者と箱の者は、実は親子なのだ。我が子の結晶を受け取って何かを感じたのか、箱の者は以後、会うたびに箱をくれるようになる。



←結晶以外にも、箱や心臓、エロ印などを渡すと、特別なメッセージが出ることもある。

マニアな2人はあいかわらず

一方、決して地に埋まらず、浄化もされないのが、カンオケ男と物の者。世界一のダンジョンを作ると豪語しているカンオケ男と、アイテム収納数を増やすことが楽しみの物の者には、過去などどうでもいいのだろう。カンオケ男に至っては、首の者の結晶を渡されて「埋まりたくなっちまう」と効果を認めるが、それでも健在。たくましい奴だ。



←首の者は死を選んだと考え、毒づくカンオケ男。この世界には珍しい、前向きな性格だ。

Chapter 4 第四の探索

主人公は過去を取り戻した。あとは創造維持神に痛みが蘇れば、両者は一体化できる。これが最後の神経塔探索になるのか？

第四の探索で成すべきこと

主人公はかつて創造維持神と一体化した存在であり、上級天使が自ら神となるべく主人公を利用していたことは、すでに明らかだ。

最後に主人公は、創造維持神の痛み＝天使虫リトルを上級天使たちの手から解放しなければならない。それに必要な手順も、あらかじめ示されている。



←斬られても痛みを感じないアリス。そうとわかる会話は少ないが、彼女も分身のひとりだとすれば……。

Chapter4 構成

B13F	天導天使に未使用の天使銃を渡す コリエル
B20F	天使虫リトルの培養室 (リトルの結晶を入手)
B22F	アリスにリトルの結晶を渡す 感覚球 コリエル
B26Fまで	B24Fに呪葬天使 B25Fに感覚球
B27F	呪葬天使 感覚球
B28F	コリエル 感覚球
B29F	感覚球(複数あることもある)
B30F	感覚球(複数あることもある)
B31F	上級天使 感覚球×2

強力なアイテムを持ち込もう

Chapter2や3をクリアしたときに、最下層の近くまで使ってきた剣とコートは、ちゃんと外界に送っているだろうか？

異形から逃げ続けていたのでもない限り、Chapter3をクリアしたときの装備はかなり強いはず。今回もそれを使えば、B20Fまで下りることは難しくないだろう。また、探索を続けるうちに主人公自身と装備の攻撃力・防御力も上がり、前回以上に深いフロアへ確実に下りられるはずだ。

もちろん、神経塔で死亡すれば持ち込んだアイテムは失われる。どうしても失いたくないアイテムには、俺印を押しておこう。



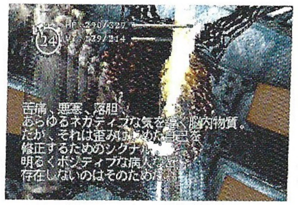
←▲7以上の剣とコートがあれば、ゲーム終盤まで十分に通用する。レベルも重要なので、経験骨も持ち込みたい。

<1－B13F>天使銃を使わずに進め

Chapter3の攻略でも紹介したが、天使銃を未使用のままB13Fの天導天使に会うと、感覚球で過去の記憶が見られる。その映像は、かつて天導天使が上級天使の計画に協力していたことを示している。

天使銃は、リトルを弾に封じて放つ銃。そのためリトルたちは、今も苦しみながら培養されている。天使銃を使っていない主人公だけが、そんなリトルたちを浄化して解放することができるのだ。

異形を一撃で倒せる天使銃だが、もはやB13Fまでは使わなくても大丈夫なはず。むしろグリロの盗みや食料文様による変化などで、失わないように注意しよう。



←上級天使と天導天使の会話が、感覚球で再現される。

Point 天使銃を渡すと？

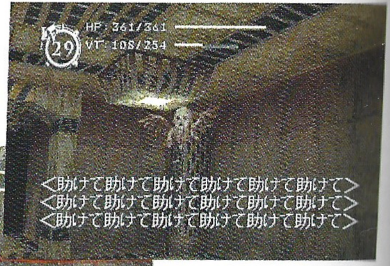
天導天使とのイベントを済ませた後も、Chapter4をクリアするまでは外界で天使銃をもらえる。未使用のままB13Fに来て天導天使に渡すと、回復の液DXと交換してもらえるのだ。探索が非常に有利となるアイテムなので、確実に入手したい。



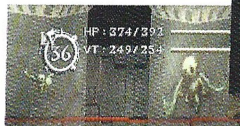
←攻撃力と防御力が全回復し、さらにMAX値が2ずつ上昇。最高の注入液だ。

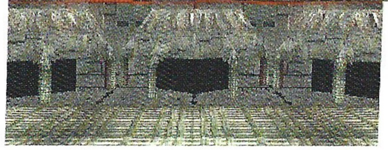
<B14F－B22F>リトルたちの痛みをアリスへ

天導天使の依頼に応じて、B20Fの培養室へ向かおう。すでにChapter3をクリアしていれば、ここまでは問題なく行けるはずだ。B13Fでのイベント後は天使銃を撃てなくなっているが、それほど重大なハンデではない。実力で乗り切ろう。



➡B18Fでは、リトルの幻影に助けを求められることもある。





←リトルの培養室。リトルの結晶を失っても、ここに来れば再入手できる。

培養室に入ったら、自分の結晶を得たときと同じようにリトルを浄化する。リトルの結晶を入手したら、今度はB22Fを目指そう。

B22Fでは、アリスが感覚球の前に立っている。リトルの結晶を渡してやれば、彼女がリトルたちの痛みを知る。最下層で一体化するとき、この痛みが創造維持神に伝わるのだ。



←痛みを思い出したアリスは消え去る。以後はB4F、B15Fにも彼女は出現しない。

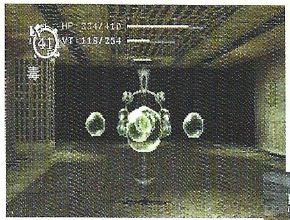
ここまでの攻略はChapter3と同じ。ただし、上記のイベントをクリアした時点で最下層はB31Fとなるので、ムーン・青を倒して経験骨をためるなど、これからの探索に向けて準備しよう。

<B23F－B24F>難敵！ コクトー・ヘッド出現

B23Fからコクトー・ヘッドが出現する。毒の弾で主人公を弾き飛ばし、接近しようとすると瞬間移動で逃げる。苦手な攻撃属性もない、やっかいな敵だ。

ゲーム終盤はHPのMAX値が増しているので、毒状態になってもHPの1回分のマイナスはそれほど恐くないが、何度も戦えばかなりのダメージとなる。このあたりは解毒の液を落とす異形がいないので、偽翼などで毒に対する耐性を備えておこう。

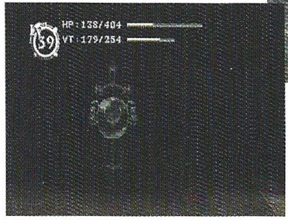
手強いわりに経験値が少ないので、腐肉骨を投げて肉に変え、戦闘を回避してもよい。



←カトー以来の毒攻撃。すぐ死へ結びつくわけではないが、なるべく喰らいたくはない。



➡集団を相手にすると、瞬間移動と弾き攻撃のせいで的をしぼりづらい。



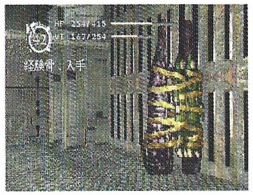
←同じフロアに出るアリエスに暗黒攻撃をされると追いかけづらい。

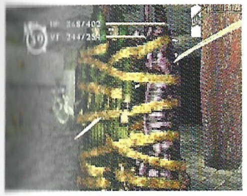
<B25F>終盤戦に備え、経験値稼ぎの準備を

ムーン・青が出現するので、経験骨が出ることを期待して長めに戦い続けたいフロアだ。経験骨の使いどころはB26F以降なので、ここでは温存しておこう。

B24Fから出現しているヨハンナ・キョンは、コクトー・ヘッドと一緒に出現するときがやっかい。錯乱攻撃を受けると、ただでさえ追いかけづらいコクトー・ヘッドがさらに追いづらくなる。これまで用はなかったが、Chapter4をクリアするなら錯乱対策は重要。錯乱への耐性を用意できなかったら、ヨハンナ・キョンが耳栓骨を落とす可能性にかけよう。

➡経験骨は多いほどいいが、下の階では鉄骨の液を入手しやすい。2〜3本ほどであきらめてもいいだろう。





←ヨハンナ・キョンは1匹ずつなら倒しやすい相手。移動が遅いので、ほかの異形を倒してから攻撃しよう。

Point 青い異形はほかにも？

青くなって下層に再登場する異形は、以前に出現したものより強くなっている。ここまでにムーン・青が登場し、さらに下層ではブルガー・青も登場する。

神経塔には、青い異形はこれだけしか登場しない。残りの青い異形は、すべてChapter4クリア後のトレーニングダンジョンに登場する。まずはChapter4をクリアすることに全力をかけよう。



←おなじみの異形が青くなって登場。強さの違いは、戦えばすぐわかる。

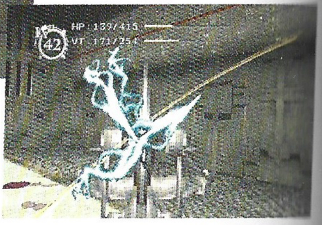
<B26－B27F>ハナニップを相手にレベルアップ

B26Fからハナニップが出現。倒したときの経験値が多いので、ぜひ経験骨をかじって挑もう。鉄骨の液を落としてくれれば、経験骨の補充もできる。B27Fでレベルを43～45にしておけば、最下層まで無理なく行けるはずだ。

ただし、雷属性の攻撃と錯乱への耐性、そして高い防御力がないと苦戦はまぬがれないだろう。



⬅たまにでも鉄骨の液を落としてくれれば、少ない経験骨も長く使える。



➡雷に弱い異形が増えてくるので、この階までに雷の属性はぜひとも手に入れておきたい。

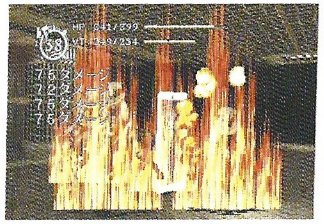
<B28－B30F>最強の戦車異形を集中攻撃

B28Fからガルガルタンクジョーが現れる。高いHPと攻撃力を持つ、神経塔最強の異形だ。弱点は方向転換が遅いこと。火炎弾攻撃は砲塔を向けられてからでもL1R1ボタンで避けられるので、再び正面を向かれる前に剣の一撃を与えられるはずだ。タンクだけが相手なら、広い部屋で戦おう。

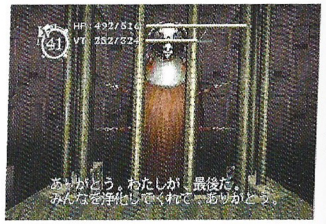
剣の属性は雷を最優先すべきだが、防御では無理に耐炎のコートを選ぶより防御力自体を重視したい。氷の攻撃をするフェストゥムもいるからだ。



⬅せわしない戦いになるが、常に左右へ回り込めばタンクの死角をつくのはたやすい。



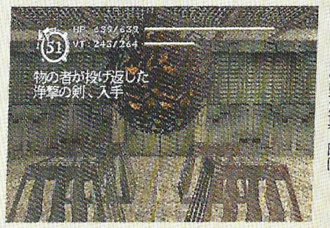
⬅異形たちのHPも高く、攻撃用アイテムも補助にしかならない。頼りは主人公自身の力だ。



⬅B28Fで会うゴリエル・メンバー。これで最後のひとりを残し、全員が浄化される……。

Point 感覚球が続出！ 使いきれるのか？

ゲーム終盤のB28F以降は、1フロアに感覚球が2つ以上あることも多い。さまざまなアイテムを送ることができるが、物の者が持てるアイテム数には十分注意しよう。苦労して育てた剣とコートを送る前に物の者の頭がいっぱいになっていたら、あきらめるしかない。物の者が20個以上は持てるようになっていないと、終盤の感覚球はフルに活用できないだろう。わざと死んで、俺印が付いたアイテムだけを回収するという非常手段もある。



⬅頭がいっぱいの物の者が、貴重な剣を投げ返した！ 今度はこちらの頭が真っ白に……。

<B31F－最下層>世界の歪みは正すべきか？

B31Fの構成は、Chapter2のB16F、Chapter3のB21Fと同じ。例によって上級天使は主人公に最下層へ行くよう指示するが、もはや天使銃を撃とうにも撃てないことを、彼は知らない。この歪んだ世界の行く末は、すでに主人公と創造維持神の意志にゆだねられているのだ。

最下層で真の一体化は果たせるのだろうか……？



⬅たどり着いた主人公を、上級天使はオリジナルと認める。

Point クリア後に来ると？

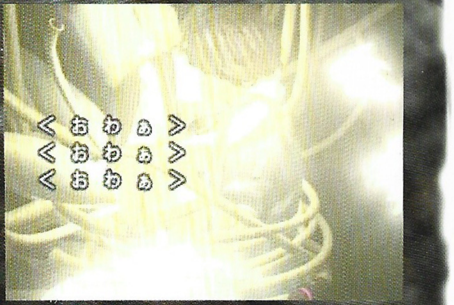
Chapter4のクリア後も、神経塔に入ってB31Fにたどり着くことはできる。来るたびに上級天使のメッセージが変わっていくので、繰り返し会ってみるのも面白いだろう。プレイヤーが抱いていた上級天使のイメージが、いっきに覆されてしまうかも知れないが……。

Chapter4 クリアイベント

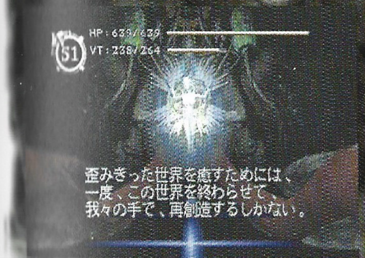
かつて兄弟を失った主人公は、創造維持神と一体化する役割を与えられた。だが主人公の欠落を無理に埋めようとして、創造維持神の精神は歪んでしまう。

その歪みは世界そのものにもおよび、上級天使は新しく創造維持神となることで世界を浄化しようとした。その考え自体も歪んだ妄想とは知らずに。

主人公と創造維持神は歪みを認め、その中で生きることを選んだのだ。



⬆ついに真の一体化が成されようとしている。2人を祝福するかのように、解放された天使虫も舞う。



⬅あくまでも自己の計画の正しさを主張する上級天使。だが歪みのまったくない世界とは？



⬅イライザは主人公の過去を、アリスは創造維持神の痛みを、それぞれもたらすための分身だったのか……。

「BAROQUE」オールクリア・・・？

再び歪んだ世界へ……

主人公と創造維持神はひとつになった。世界は歪みを抱えたまま存続し続け、そこには探索する余地が、まだ残されている。

神経塔へ入り続けることも可能

すでに目的は果たされたが、神経塔に入って探索を続けられる。アリス、イライザ、そしてB1Fで出た兄弟の幻影は、もう現れない。しかし、ほかのキャラクターや異形は今後も出現する。天使銃はもらえないが、いまさら必要ないはずだ。B30Fで上級天使の刺さっている感覚球に入ればクリア。装備の強化を追求したり、珍しいアイテムを探してみよう。



←最下層で何が起きたのかも知らず、現在も計画が進んでいると信じている者も多い。

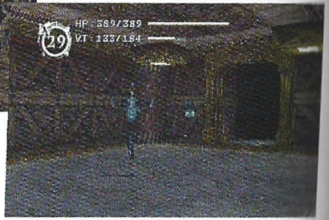
カンオケ男の挑戦・超難度の地獄ダンジョン

Chapter4をクリアしてからトレーニングダンジョンへ行くと、再びカンオケ男がダンジョンへ誘ってくるようになる。

ダンジョン内で会うのは、レベルが1に戻った主人公には手に余る強敵ばかり。もちろん下層へ下りるたびに、より強い異形が出てくる。強化した装備を持ち込んでも、生き残るのは難しいだろう。



←何階まであるかわからないのが不安。一説によると100階までらしい。



➡序盤に出る異形さえ、強さは神経塔の終盤以上。苦戦は必至だ。

リスト完成を目指して再プレイ

OPTIONのシーンリストには、ゲーム中で特定のメッセージが出ると記録されていく。チャンスを逃すと2度と出ないままになるメッセージも多いが、「新しく始める」で最初からプレイすれば、より多くのメッセージを出せるだろう。物の者に預けたアイテムも、Chapter2から利用できる。



←Chapter1で首の者たちと会わずに来ると、こんなメッセージが出る。



➡セーブ後、新たなメッセージが追加される。リストの完成を目指せ！

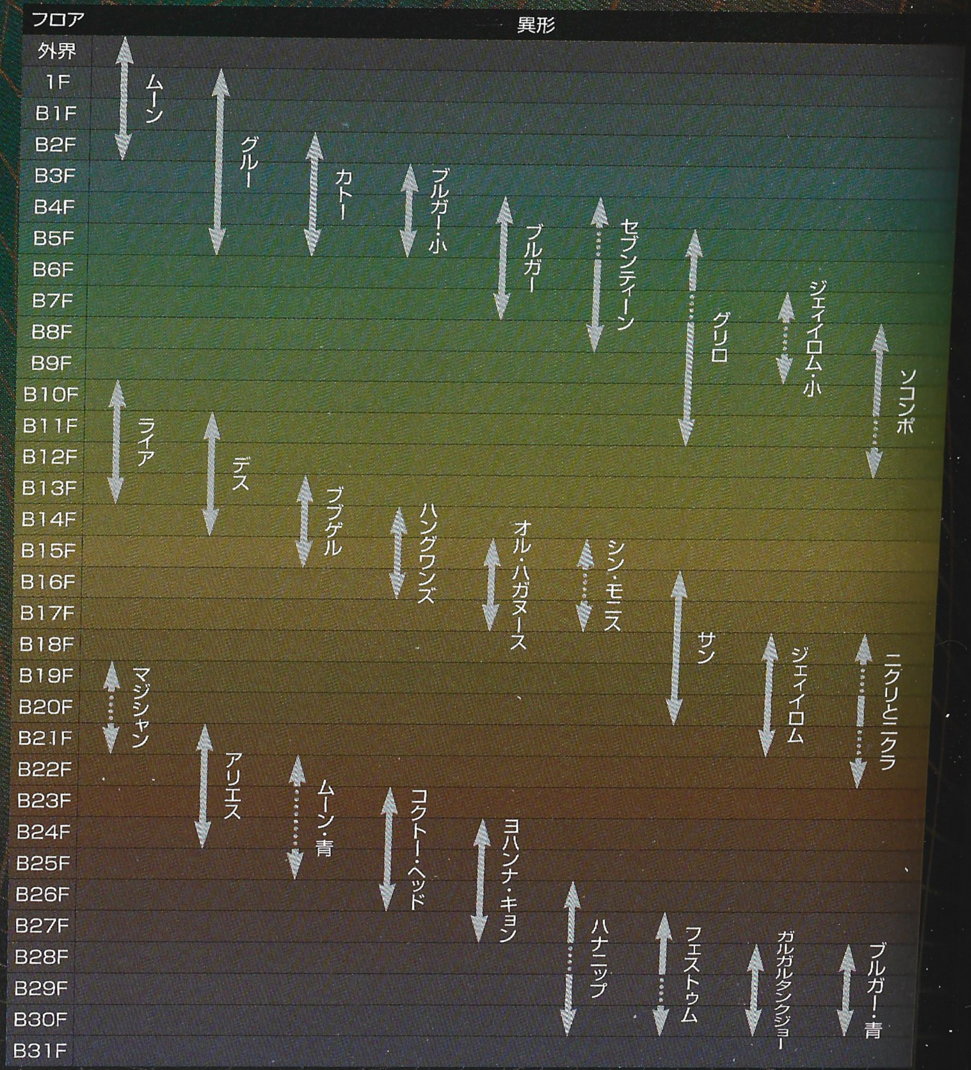
Chapter 5 異形



本章では「BAROQUE」世界に出現する23種の異形たちのデータを完全公開。さらに、フィギュアや設定資料を中心に、異形たちの怪異なる姿を紹介する。独特、かつ斬新なデザインワークスをじっくりと楽しんでいただきたい。

異形 出現フロアデータ

それぞれの異形データを確認する前にチェックしておきたいのが、この出現フロアデータ。神経塔内のどのフロアにどんな異形が出現するかをあらかじめ知っておけば、装備品や寄生虫、焼印の変更などを効率的に行えるはずだ。なお、このデータに記載されていない異形は地獄ダンジョン(P.70参照)にのみ出現する。



※点線部は、そのフロアに出現しないことを意味する。

月 ムーン



DATA

おそらく最初に出会うことになる異形。魚のような姿で、空中を泳いでかみついてくる。主人公を見つけるとすばやく接近してくるが、HPが低いので簡単に倒せるはずだ。唯一外界でも出現するので、これを倒して経験値を稼ぐこともできるだろう。ただし、B22Fから出現するムーン・青は数段強力なので甘く見てはいけない。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
ムーン	15	32	41	10	9	なし	再階骨　経験骨　結晶(VT1)
ムーン・青	42	68	55	10	222	2回攻撃	再階骨　経験骨　結晶(VT1)

汚物 グルー



DATA

ピョンピョンと跳ね回るカエルのような異形。カトーから産み出されることが多い。サイズが小さいので剣では攻撃しづらいが、床にいるときにその上を通過すれば踏みつぶして倒すこともできる。攻撃力も低いので大した脅威にはならないだろう。ただし、踏みつぶしてしまった場合は、倒してもアイテムを出さないので注意したい。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
グルー	7	35	42	20	4	なし	愚流の肉　解毒の液　結晶(VT1)
グルー・青	49	74	42	20	10	なし	銀の骨　爆骨　結晶(VT1)

運命の輪 カトー



DATA

ムーンやグルーに比べるとHPは数段上。主人公のレベルや剣にもよるが、倒すまでに3～4回は斬りつけなければならないはずだ。その間に毒攻撃を受ける可能性があるので、解毒の液がないなら接近される前に石骨や矢骨などで倒してしまおう。また、放っておくと次々にグルーを産み出すのでやっかいだ。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
カトー	30	39	45	1	32	毒	解毒の液　不定の箱　結晶(VT6)
カトー・青	200	76	41	1	96	毒	空腹の箱　玩具の箱　結晶(VT3)

悪魔 グリロ



DATA

主人公の持っているアイテムを盗むという特殊能力を持つ異形。アイテムを盗むと、すばやく逃げてしまう。追いかけて倒せば盗まれたアイテムを取り戻すことができるが、時間をロスしてVTが減少してしまうのが痛い。重要なアイテムでなければ無視してしまうのも手だ。なお、盗まれる前に倒した場合は、心臓の種か結晶を落とす。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
グリロ	89	45	40	10	99	盗み	盗んだアイテム　心臓の種　結晶(VT6)
グリロ・青	383	109	55	10	777	盗み	盗んだアイテム　攻防の液　結晶(VT6)

女帝 ブルガー



DATA

黒いガスで主人公を暗黒状態にする異形。ガスを吐く直前には必ず後ろを向くので、背中を見せたら後退して回避しよう。なお、ブルガー・小はほとんど暗黒攻撃を仕掛けてこないが、サイズが小さいため見失いやすい。接近しすぎないように注意しよう。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
ブルガー	53	44	43	15	66	暗黒	眼球の液　中流の肉　結晶(VT6)
ブルガー・小	16	42	47	5	30	暗黒	中爆文様　判明虫　結晶(VT6)
ブルガー・青	160	69	43	15	146	暗黒	中流の肉　攻防の液　結晶(VT6)

星 セブンティーン



D A T A

主人公を発見すると、かなりのスピードで突進してくるので、遠くに見えているだけでも注意が必要だ。突進されたらL1ボタンかR1ボタンをタイミングよく押して、うまくかわそう。また、背後から近づくと、バックキックで大ダメージを受ける危険がある。下手に接近戦を挑むよりは、骨などを投げて倒してしまおう。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
セブンティーン	66	47	37	20	82	バックキック	脱骨　集束刑具　結晶(VT2)
セブンティーン・青	126	90	40	20	66	バックキック	自爆文様　攻防の液　結晶(VT2)

隠者 ジェイロム



D A T A

一定量以上のダメージを受けると顔が赤く変化し、その後自爆して大ダメージを与えてくる。赤くなってから自爆するまでに1〜2回は斬りつけられるはずなので、速攻で倒そう。なお、自爆は炎属性なので耐炎のコートなどでダメージを軽減できる。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
ジェイロム	57	57	55	1	202	自爆	中爆文様　爆骨　結晶(VT6)
ジェイロム・小	28	40	50	1	79	自爆	心臓の種　無名刑具　結晶(VT6)
ジェイロム・青	318	139	39	1	79	自爆	中爆文様　消失文様　結晶(VT6)



正義 ソコンポ

DATA

コマのように回転している間は、攻撃力が上がっているので気を付けよう。ある程度距離を置くと追ってこなくなるので、回り始めたら離れるのも手だ。回転していないときは、肩のカエルの口から劣化液や火炎弾を吐き出すことがある。劣化液を浴びると、手持ちの装備アイテムが劣化したり、肉や心臓が腐ってしまうので要注意。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
ソコンポ	95	45	39	15	99	回転　劣化液　火炎弾	食料文様　両刃の箱　結晶(VT4)
ソコンポ・青	280	111	39	15	96	回転　劣化液　火炎弾	持ってない箱　寄生の箱　結晶(VT4)



力 ライア

DATA

欲情攻撃を仕掛けてくる異形。欲情させられたとしても、結局は戦うか避けるかしかないので、正面から戦ってもかまわないだろう。なお、この異形の通常攻撃は雷属性を持っているので、耐雷のコートがあると楽に戦うことができる。また、ライアが落とす結晶だけは、VTではなくHPをわずかに回復させる効果を持つ。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
ライア	159	48	30	15	115	欲情	消却印　雷虫　結晶(HP3)
ライア・青	358	94	37	15	95	欲情	嵐の文様　自爆文様　結晶(HP3)

死神 デス



DATA

右手の刃と左手の爪では受けるダメージが異なる。当然刃のほうが被害は大きいが、それを気にして避けようとするよりは、雷属性への耐性が低いという弱点をついて、さっさと倒してしまおう。ただし、右手の刃には一定の確率で主人公を後方に弾き飛ばす効果があるので、できれば壁を背にして戦いたいところだ。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
デス	202	49	18	10	144	弾き	体液骨　嵐の文様　結晶(VT4)
デス・青	480	119	18	10	105	弾き	革命の液　退化の液　結晶(VT4)

吊られた男 ハングワンズ



DATA

出現時は天井に張り付いており、主人公を発見すると逆さ吊り状態になって攻撃してくる。通常攻撃のダメージもなかなか大きいのだが、それ以上にやっかいなのがまひ攻撃。特に、オル・ハガヌースなどの遠距離攻撃をしてくる異形が同じフロアにいる場合には、まひ攻撃を喰らうと回避不能になるため非常に危険だ。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
ハングワンズ	252	51	37	2	169	まひ	無敵骨　判明虫　結晶(VT3)
ハングワンズ・青	492	102	40	2	125	まひ	無敵骨　吸収刑具　結晶(VT3)

塔 ブブゲル



DATA

通路が見慣れない壁で塞がれていたら、それがブブゲルだ。この壁に近づくと、突然ひっくり返って雷属性の攻撃や弾き攻撃を仕掛けてくる。HPが高いのが特徴だが、防御力が低いのでそれほど手間取らずに倒すことができるだろう。また、壁のふりをしている状態でもアイテムを投げることでダメージを与えることが可能だ。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
ブブゲル	366	50	6	15	212	弾き	復活虫　雷電刑具　結晶(VT3)
ブブゲル・青	904	142	6	15	199	弾き	箱の箱　雷電刑具　結晶(VT3)

審判 シン・モニス



DATA

主人公のVTを吸収するという嫌らしい特殊能力を持つ。2～3体に囲まれると、見る間にVTを吸いつくされてしまう。炎属性の攻撃手段があれば、倒すこと自体は簡単なので、通路を利用して1体ずつ相手にすることを心がけよう。また、この異形が欲情した場合、逆に主人公のVTを回復してくれることも覚えておきたい。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
シン・モニス	280	48	16	3	147	VT吸収	体液骨　双子の箱　結晶(VT8)
シン・モニス・青	560	96	16	3	147	VT吸収	無敵骨　腐肉骨　結晶(VT8)

世界 オル・ハガヌース



DATA

遠距離からは雷球攻撃、近距離では自爆と厳しい攻撃を操る異形。HPはそれほど高くないが、防御力があるためノーダメージで倒すのは難しい。ただし、雷球も自爆も、直前の動きから予測することが可能なので、横移動や後退で回避することはたやすいはずだ。雷属性の攻撃でなら、比較的大きなダメージを与えることができる。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
オル・ハガヌース	123	56	52	15	183	雷球　自爆	特効の液　回復の箱　結晶(VT3)
オル・ハガヌース・青	644	185	22	15	183	雷球　自爆	散乱文様　革命の液　結晶(VT3)

太陽 サン



DATA

粘膜に包まれた状態で通路を塞ぐように出現する。通常はビームで攻撃を仕掛けてくるが、ダメージを受けて粘膜がなくなると本体が主人公の顔に張り付いて大ダメージを与えてくるのだ。粘膜なしでは、ごく短時間しか生きられないので、本体が動き出したら逃げるのもいい。また、本体が死ぬ直前に脱力液を吐く点にも注意しよう。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
サン	489	77	16	5	256	ビーム　脱力	再階骨　革命刑具　結晶(VT6)
サン・青	978	154	16	5	230	ビーム　脱力	再階骨　革命刑具　結晶(VT6)

恋人 ニクリとニクラ



DATA

恋人の名にふさわしく、2体で1体を成す異形。オープニングムービーにも登場するので印象は強いが、実はそれほど強力でもなく比較的倒しやすい。ただし、主人公の移動を封じる“かみつき”だけは要注意。かまれている間は方向転換もできなくなるので、周囲に別の異形がいると一方的に攻撃を受けることになりかねない。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
ニクリとニクラ	256	60	33	5	288	かみつき	無名刑具　回復刑具　結晶(VT7)
ニクリとニクラ・青	512	210	34	5	788	かみつき	無名刑具　回復刑具　結晶(VT7)

魔術師 マジシャン



DATA

戦闘能力は大したことのないレベルだが、分身や瞬間移動といった特殊攻撃で主人公を苦しめる。特に、ほかの異形と戦っている最中に瞬間移動でいきなり背後に出現されると非常にやっかいだ。これを避けるために、マジシャンが出現するフロアでは壁を背にして戦うことを心がけよう。また、紙(カード)なので炎属性の攻撃に弱い。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
マジシャン	211	57	30	20	444	分身　瞬間移動	氷結文様　自爆文様　結晶(VT3)
マジシャン・青	666	207	55	20	498	分身　瞬間移動	歩加骨　金の骨　結晶(VT2)

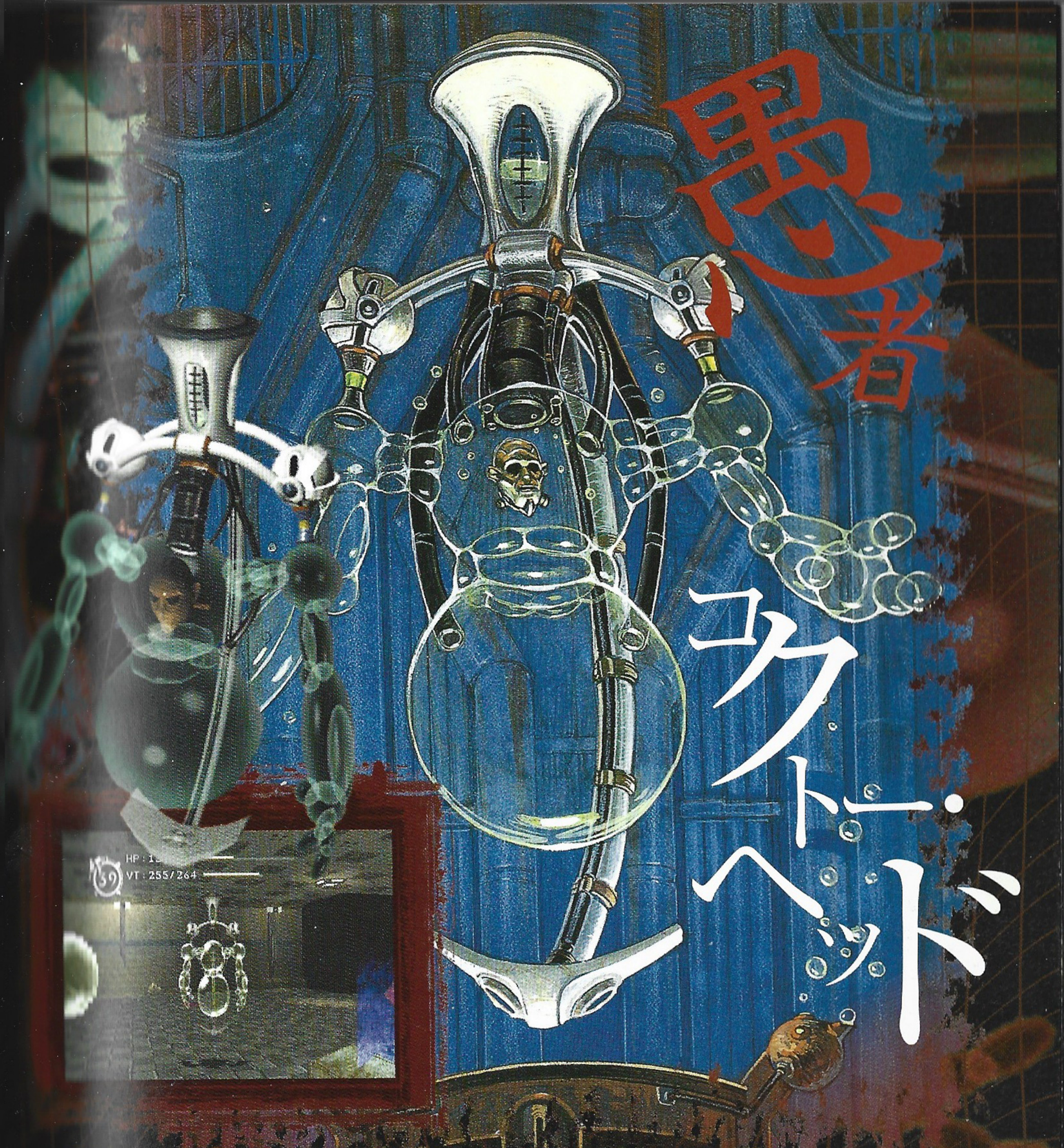


皇帝 アリエス

DATA

暗黒攻撃を仕掛けてくる以外は単に殴ってくるだけ。皇帝だけに女帝(ブルガー)の強化版と考えていいだろう。暗黒攻撃の直前には、必ず両腕を振り上げるので見切るのは簡単。早めに後退して回避しよう。倒してもあまりいいアイテムを落とさないし、主人公を追いかけてくることも少ないので、無視してしまうのも手だ。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
アリエス	298	62	28	10	328	暗黒	眼球の液　腐肉骨　結晶(VT5)
アリエス・青	596	217	40	10	328	暗黒	廃液　鉄骨の液　結晶(VT5)



愚者 コクトー・ヘッド

DATA

遠距離から毒攻撃を仕掛け、ある程度ダメージを受けると瞬間移動で逃げてしまうという嫌らしい行動パターンを取る。主人公の攻撃力が低いと、なかなかトドメを刺すことができずVTを消耗させられてしまう。接近しても毒攻撃を受ける危険があるので、耐毒偽翼など、毒を無効化できる手段を用意しておく必要があるだろう。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
コクトー・ヘッド	228	64	2	2	398	毒　瞬間移動	毒毒刑具　俺印　結晶(VT2)
コクトー・ヘッド・青	740	205	44	2	363	毒　瞬間移動	猫背刑具　爆人印　結晶(VT2)

戦車 ガルガルタンクジョー

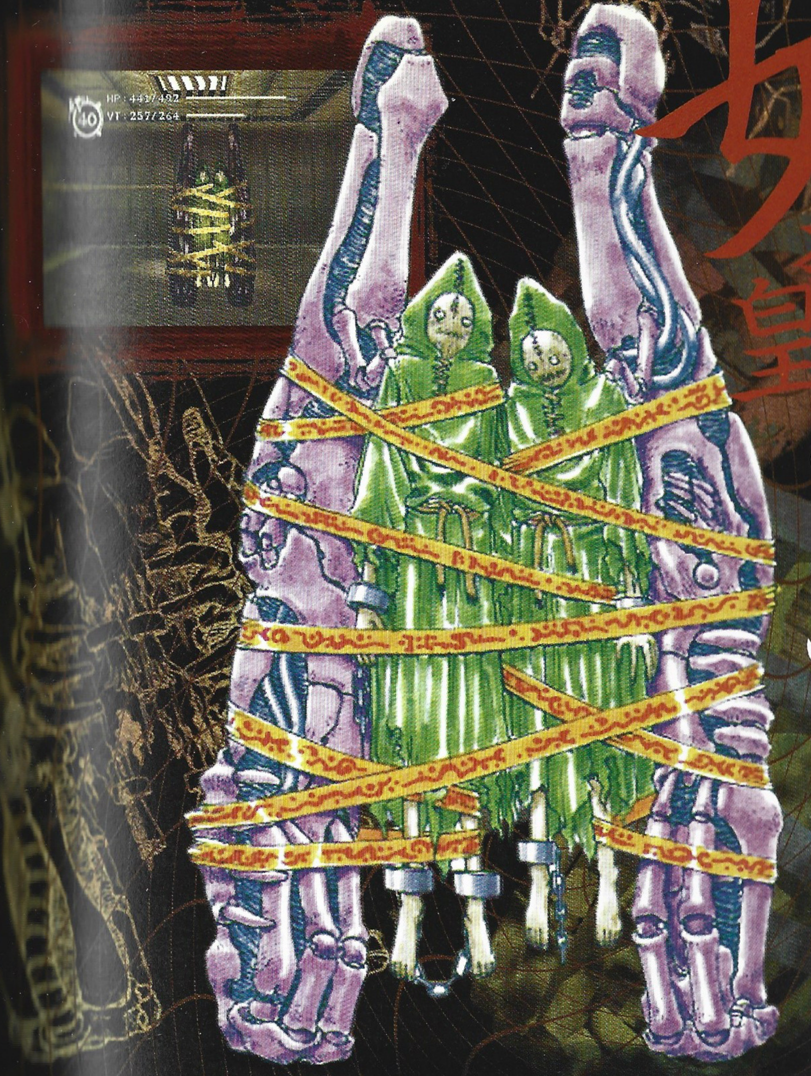


DATA

主人公を発見すると、かなり離れた位置からでも火炎弾を発射してくる。主人公に炎耐性がないと、予想外のダメージを受ける危険がある。ただし、火炎弾は比較的簡単に避けられるので、それほど恐れる必要はない。弱点は雷属性の攻撃。また、背後から近づけば、攻撃しないかぎり気付かれることはないので、安全に接近できる。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
ガルガルタンクジョー	501	72	4	10	888	弾き　火炎弾	火炎刑具　火炎文様　結晶(VT8)
ガルガルタンクジョー・青	1060	303	77	10	666	弾き　火炎弾	火炎刑具　火炎文様　結晶(VT8)

女教皇 ヨハンナ・キョン



DATA

不可思議な音波で主人公を錯乱状態に陥れる。錯乱している間は、ほとんど無防備になってしまうため、何としても避けたいところだ。耳栓骨か冷静偽翼があれば錯乱攻撃を無効化できるので、ヨハンナ・キョンの出現フロアまでにはなんとか手に入れておきたい。無効化するアイテムがない場合は錯乱攻撃の予備動作の間に後退するしかない。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
ヨハンナ・キョン	417	74	16	20	445	錯乱	耳栓骨　乱骨　結晶(VT3)
ヨハンナ・キョン・青	834	216	50	20	499	錯乱	死骨　矢骨　結晶(VT3)

祭司フェストゥム



DATA

遠距離から十字形の氷弾を撃ち出してくる異形。弱点である雷属性で攻撃すれば短時間で倒せるはずだ。ただしB28F、B30Fなどでは、火炎弾を操るガルガルタンクジョーが同時に出現するため、三属のコートなどを装備していても、集中砲火でコロリとやられてしまう危険性がある。通路を利用して、1体ずつ確実に倒していこう。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
フェストゥム	311	64	19	10	555	氷弾	氷結刑具　歩加骨　結晶(VT5)
フェストゥム・青	882	269	66	10	999	氷弾	消失文様　食料文様　結晶(VT5)

節制ハナニップ



DATA

注目すべきは、倒した際に得られる1666もの経験値だ(ただしハナニップ・青は558)。攻撃力や防御力はそれほど高くないので、錯乱攻撃さえ無効化できるなら経験値稼ぎには最高の相手になるだろう。もっとも、ハナニップが出現するのはほとんど最下層直前なので、主人公のレベルが十分なら無視して先に進んでもいい。

	HP	攻	防	運	EXP	特殊攻撃	落とすアイテム
ハナニップ	402	60	23	5	1666	錯乱	鉄骨の液　追尾骨　結晶(VT6)
ハナニップ・青	878	242	23	5	558	錯乱	鉄骨の液　追尾骨　結晶(VT6)

Another Side of BAROQUE

ゲームデザイナー
米光氏インタビュー

Part 2 PS版『バロック』について



⬆クリア後のお楽しみ「地獄ダンジョン」。超絶的な難易度なので、挑戦する人は覚悟すべし！

3Dで、リアルタイムで、自動生成ダンジョンというシステムは、ぶっちゃけた話、僕の好きなものをみんなぶち込んだ結果です。『ローグ』も『ダンジョンマスター』も大好きでしたから。家庭用ゲームで自動生成ダンジョンとなると『トルネコの大冒険』という偉大な作品があるわけなんですが、スーパーファミコン版『トルネコ』の後に似たようなゲームがいくつか出ましたよね。でも、やっぱり『トルネコ』を越えるのは至難の技だと。だから二番煎じにならないように、多層展開だったり3Dだったりダークな設定をぶち込んだりと、違う楽しさを持ったものを考えたんです。

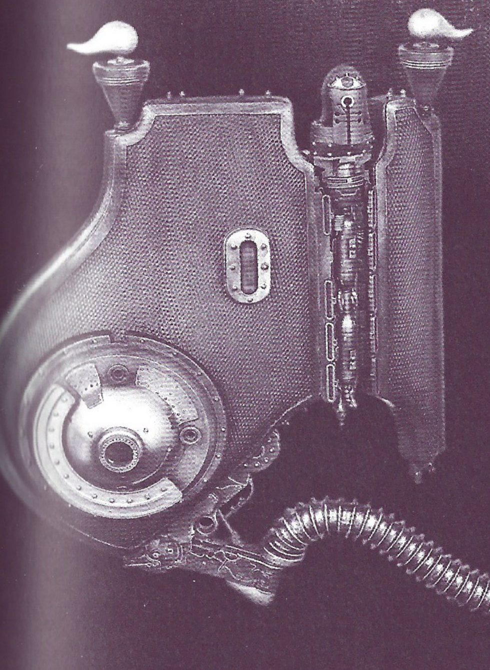
確か最初の企画は『地虫取りの一生』とかいうタイトルで、虫が作ったダンジョンの中で冒険する話だったんですけど、その後いろいろと紆余曲折がありまして、結局サターン版の『バロック』になったんですね。

今回のPS版は、ストーリーは基本的にサターン版と同じものなんですが、プレイ感覚がだいぶ違っていると思います。最大の違いは、神経塔の階層数とアイテムの出現率ですね。サターン版では下の階に行くほど1フロアが広くなっていたんですが、PS版ではフロアの広さはあまり変わらないかわりに、総フロア数が10階分近く増えています。なぜそうしたのかと言えば、ゲーム中盤以降のテンポを上げたかったんですね。それからアイテムは、PS版のほうがかなり出やすくなっています。これは階層を増やしたこととの兼ね合いもあるんですが、わりと早い段階からアイテムに関する戦略、つまりどのアイテムを残すべきかという取捨選択を考えてほしかったからです。

それから、クリア後の地獄ダンジョンもPS版オンリーのお楽しみです。スタッフみんなが「やろうやろう」と言うので作ってしまいましたが、もうホントーに難しいです。なにしろ僕にもクリアできないぐらいですから。もちろん、散々やり込んでいる開発スタッフの中にはクリアしている者もいますけどね。よっぽどアクション操作がうまい人か、剣やコートをプラス99ぐらいまで育てている人でないと厳しいはずですよ。

NEXT P.143

Chapter 6 知



最後の章では、全アイテムを12のカテゴリーに分類し、それぞれの詳細なデータを記した。画面上では表示されない数値に関しても具体的にチェックしているので、必ずや攻略に役立つはずである。

※写真は中級天使。ゲームには登場しない、設定のみのキャラクターである。

アイテム完全データリスト

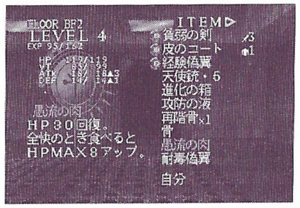
異形だらけの神経塔内を生き抜くためには、アイテムの有効活用が不可欠だ。すべてのアイテムの効果を頭にたたき込み、状況に対応する術を身に付けよう。

◎装備アイテムと消費アイテム



↑粘着印の付いた剣などを装備すると、外せなくなってしまう。

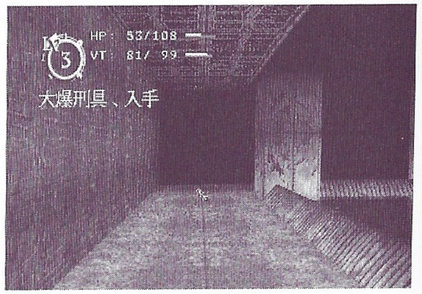
↓肉や心臓にはHP、VTの回復や、それらのMAX値を増やす効果がある。



アイテムは剣・コート・偽翼などの装備品と、それ以外の消耗品とに大別できる。装備品は身に付けることで主人公の能力をアップさせ、消耗品は使用することでさまざまな効果を発揮するのだ。所持できるアイテムは最大で20個。状況を予測して取捨選択する必要があるだろう。

◎出現率と判明率

出現率とはそれぞれの階層にそのアイテムが落ちている頻度で、判明率はあらかじめアイテムの正体がわかっている確率のことだ。確率はABCDー(◎○△▲ー)の記号で表され、A→D(◎→▲)の順に低確率であることを示している(ーは0%)。基本的に、いいアイテムであるほど出現率・判明率ともに低くなっている。毎回必ず入手できるアイテムというものは存在しないため、手持ちのものを有効に組み合わせる臨機応変さが必要だ。



↓出現率と判明率は、階層によっても変化する。中には浅い階層でしか手に入らないアイテムもある。

◎投げた際のダメージ



↑投げるとそのアイテムを失ってしまうが、遠距離から攻撃できるのだ。

肉と注入液以外のアイテムは、異形に投げ当てることで遠距離攻撃ができる。ただし、どこまでも飛んでいくわけではないので、射程距離を把握しておこう。剣を投げた場合は、斬りつけたときとはダメージが異なるので、混同しないように。

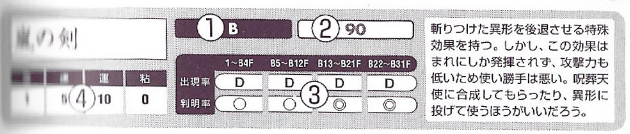
◎有効度

数あるアイテムの使いやすさがすぐに判断できるように、SABCと4つのランクをつけた。Sが最高ランクの有効アイテムだ。ただし、Cランクのアイテムでも有効に活用できる状況がないわけではないので、あくまでも目安として考えてほしい。

剣

基本的な武器となる剣は、異形との戦闘でもっとも頻繁に使用する。できる限り強いものを装備しよう。





剣データの見方

①その剣の有効度のランク。②異形に投げつけたときの基本ダメージ。③それぞれの階層での出現率と判明率。④剣の詳細データ。攻＝攻撃力、速＝剣を振るスピード、運＝クリティカルヒットの出やすさ、粘＝粘着印があらかじめ押されている確率を表す。

剣による攻撃は、異形を浄化するためのもっとも基本的な手段だ。剣を装備していない状態では、パンチで殴ることになる。攻撃する位置によっては異形に囲まれたり、剣が壁などに当たって振り下ろせないこともあるので注意。

嵐の剣

有効度	投げダメージ
B	90

攻	速	運	粘
1	5	10	0

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	◎	◎

斬りつけた異形を後退させる特殊効果を持つ。しかし、この効果はまれにしか発揮されず、攻撃力も低いため使い勝手は悪い。呪葬天使に合成してもらったり、異形に投げて使うほうがいいだろう。

運気の剣

有効度	投げダメージ
A	80

攻	速	運	粘
3	4	30	0

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

装備すると運が上昇し、クリティカルヒットが出やすくなる。主人公自身の運も30ポイントプラスされるため、運気のコートや幸運偽翼などとの併用でさらに効果が高まる。単体での効果は低い。

炎浄の剣

有効度	投げダメージ
A	82

攻	速	運	粘
4	2	12	0

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

この剣を含む氷結の剣、雷鳴の剣などの属性を持った3本の剣は、ほかの2属性の虫を寄生させることですべての属性をカバーできる。炎浄の剣の場合は氷虫と雷虫を合わせた、氷雷虫を寄生させよう。

活力の剣

有効度	投げダメージ
A	80

攻	速	運	粘
4	3	12	0

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

装備するとVTが20ポイントアップする。強力な剣ではないが、粘着印が付いていない上、劣化していることもないので安心して装備できる。ほかのVT上昇アイテムと併用して効果を倍増させよう。

硝子の剣

A	88

攻	速	運	粘
10	6	99	0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	△	△	○	○

攻撃力が高い上に、クリティカルヒットが高い確率で繰り出せる。ただし、階段を下りるか装備を外すことで壊れてしまうので、できるだけ最下層に近いフロアで使いたい。一時的だが頼りになる剣だ。

干渉の剣

B	70

攻	速	運	粘
4	3	18	0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	—	D	D
判明率	○	—	◎	◎

装備している間、HPが残り少なくなると攻撃力が上がり、振るスピードが最速になる。しかしその効果を発揮させるには、相当なリスクをともなう。呪葬天使に渡すか、投げ当て用にするのも手だ。

吸収の剣

S	100

攻	速	運	粘
2	3	30	30

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	—	D	D
判明率	—	—	◎	◎

斬りつけることで異形からHPを吸い取れるほか、少しずつだが攻撃力が上がるという特殊効果がある。最下層にたどり着く前に感覚球で外界に送り、繰り返し使うことでさらに強化していける。

三属の剣 ○

S	129

攻	速	運	粘
5	2	5	0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	○	○

炎・氷・雷のすべての属性を持った剣。すでに属性を付加する必要がないので、注入液や寄生虫で攻撃力と振り下ろすスピードを上げていこう。間違いなく最強の部類に入る剣といえる。

守護の剣

A	80

攻	速	運	粘
4	2	12	0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

装備することで防御力が3ポイント上昇。特筆するほどの効果ではないが、劣化や粘着印の心配がないので安心して使える。それほど強化しなくてもゲーム序盤から中盤までなら十分に活用できる。

浄化の剣 ○

B	68

攻	速	運	粘
4	2	10	0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	C	C	D	D
判明率	◎	◎	○	△

もっともポピュラーな剣。これといった特徴がないので、寄生虫や注入液でどんどん強化しないとゲーム中盤以降での戦いがつらくなる。できれば、もっと強力な剣と早めに交換したい。

浄撃の剣

B	73

攻	速	運	粘
5	3	15	0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	C	D	D
判明率	○	○	○	△

浄化の剣のパラメータが少し強化されたもの。それぞれの能力が多少上がってはいるが、強力な剣とは言いがたい。ゲーム後半でも使うなら、注入液や寄生虫による強化が必要不可欠だ。

浄爆の剣 ○

A	79

攻	速	運	粘
6	3	28	0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	C	C
判明率	○	○	○	△

浄撃の剣がさらに強化された剣。攻撃力そのものよりも、飛躍的に上がった運に注目したい。下層に行くほど発見しやすいが、ゲーム終盤でいきなり使えるほどの能力ではないため、早めに入手したい。

成長の剣

A	100

攻	速	運	粘
0	3	1	0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	—	D
判明率	—	△	—	◎

階を下りるごとに攻撃力が上がっていく。しかし、装備中は取得経験値が半分になる上、装備から外すと攻撃力が元に戻ってしまう。初期攻撃力が1しかないので、早めに使い始めないと役に立たない。

体力の剣

B	80

攻	速	運	粘
4	3	12	0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

装備すると最大HPが20ポイント増える。ゲーム序盤では十分に役立つが、中盤以降に強化されていない状態で手に入れても、呪葬天使に合成してもらうか、異形に投げ当てるしか使い道はないだろう。

堕天の剣

A	90

攻	速	運	粘
13	4	13	8

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	—	—	D
判明率	—	—	—	○

威力自体は十分なのだが、攻撃するたびに5ポイントのダメージを受けてしまう。ゲーム後半にしか出現しないので、それまで装備していた剣との能力差をよく考えよう。粘着印にも注意が必要だ。

天地の剣

B	80

攻	速	運	粘
15	3	55	9

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	—	—	D
判明率	—	—	—	○

絶大な威力を誇る剣。しかし、命中率が低いためミスを多発してしまう。粘着印の付いている確率が高いので投げてしまってもいいが、その場合すらミスをする可能性がある。使い勝手の悪い剣だ。

爆裂の剣

A	80

攻	速	運	粘
9	0	12	2

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	—	D	D
判明率	—	—	◎	◎

異形を攻撃するたびに爆発し、炎属性のダメージを与える。剣を振るスピードがかなり遅いので、装備する場合は流星虫などと組み合わせて使いたい。投げた場合は爆発しないし、威力もあまり高くない。

波動の剣

A	90

攻	速	運	粘
4	2	0	2

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	○

まれに剣から波動がほとばしり、離れた異形にも攻撃できる。しかし、波動の出る確率が低いため、あてにはできない。投げると異形を突き抜けるので、複数の異形にヒットすることも。

バラの剣

攻	速	運	粘
5	3	22	0

B | **88**

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	—	D	D
判明率	○	—	○	○

攻撃と同時に異形をまひさせることがあるが、自分がまひしてしまう場合も。複数の異形を相手にしているときに動きが止まると危険なので、まひに対する防御手段がなければ装備しないほうが無難だ。

氷結の剣

攻	速	運	粘
4	2	12	0

A | **82**

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

氷の属性を持つ剣。炎浄の剣と同じように炎虫と雷虫を寄生させれば、3属性すべてを備えた剣になる。あとは回復の液や流星虫などを使って、属性以外のパラメータを強化しよう。

貧弱の剣

攻	速	運	粘
3	2	15	0

B | **62**

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	C	D	—	D
判明率	○	○	—	△

名前は弱そうだが、序盤戦は劣化さえしていなければ十分役立つ。浅い階なら簡単に見つかるので、すべて異形に投げつけてもいいだろう。粘着印の確率もゼロなので、それほど使えない剣ではない。

双子の剣

攻	速	運	粘
1	1	10	0

B | **80**

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

対になっているため、2本集めなければ真価を発揮できない。それぞれに虫を2匹ずつ、計4匹寄生させられるので、組み合わせしだいでは非常に強力な剣になる。追加の箱をうまく使って集めよう。

古い剣

攻	速	運	粘
0	0	2	20

B | **78**

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	△	△	△

初期攻撃力は高いのだが、攻撃するたびに劣化していく。ある程度使ったらさっさと投げてしまうか、呪葬天使に合成してもらおう。粘着印が付いている可能性も高いので、装備する場合は注意。

三又の剣

攻	速	運	粘
1	5	0	5

A | **90**

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	△	◎	○

攻撃時に、まれに刀身が3つに分裂する剣。連斬の剣と違い、一振りで3回攻撃するが、剣の攻撃力自体が低い上にクリティカルヒットが激減するのでやや使いづらい。投げると3つに分裂して飛ぶ。

歪んだ剣

攻	速	運	粘
4	2	25	0

A | **88**

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	—	—	D
判明率	—	—	—	○

突然4倍の威力を出すことがある。しかしその確率は低いので、期待して使うことはできない。劣化や粘着印がないので、普通の剣としては扱いやすい。ただし振るスピードはやや遅め。

雷鳴の剣

攻	速	運	粘
4	2	12	0

A | **82**

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

雷属性を持つ剣。炎浄の剣と同様に、残りの2属性である炎虫と氷虫を寄生させることで属性対策は完璧になる。剣よりも寄生虫を見つけるのが難しいだろう。異形に投げた場合も雷攻撃になる。

落運の剣

攻	速	運	粘
2	5	0	10

C | **90**

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	△	▲	▲

装備するとクリティカルヒットの確率が減ってしまう。粘着印の付いている確率が高く、判明率も低いためトラップアイテムといえる。特に下層でよく出現するので、ゲーム後半では注意しよう。

流星の剣

攻	速	運	粘
3	6	0	0

A | **90**

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	△	△	◎	◎

剣を振るスピードが最初からかなり速い。その分斬る回数が増えるため、多少攻撃力が低くても十分に使える。扱いやすい剣だが、クリティカルヒットの確率が下がってしまう短所もある。

連斬の剣

攻	速	運	粘
4	3	1	0

B | **90**

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	△	◎	○

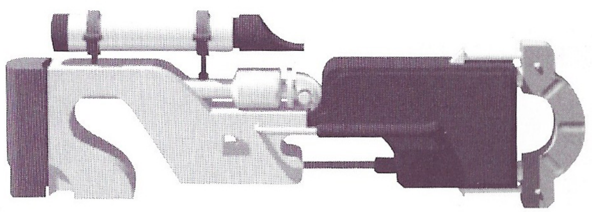
自動的に2回斬りつける剣。しかし、剣を振っている間はほかのアイテムを使えず、突然のトラブルに対処しにくいという欠点もある。流星虫や、エロ印と欲骨の併用などでスピードを上げて使おう。

天使銃

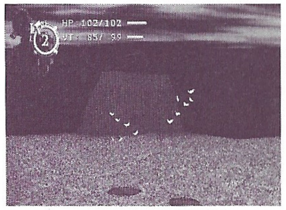
A | **999**

出現率 神経塔に入る前に、感覚球の近くで上級天使に必ずもらえる。忘れずに受け取るようにしよう。

判明率 銃のグラフィックを見てもわかるとおり、絶対に判明しているため、未確定はありえない。



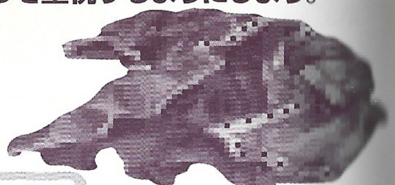
物語の中で重要な役割を果たす天使銃だが、非常に謎の多い武器でもある。初めの段階では、弾は5発で補充は不可能、どんな異形でも一撃で葬り去る究極の浄化装置、ということしかわからない。なぜ上級天使は主人公にこの銃を使わせようとするのか? 異形に絶大な効果があるが、浄化後に舞う白い羽の意味は? これらの謎を解き明かした先に、歪んだ世界の真実が見えてくるはずだ。天使銃は武器とは考えずに、イベントアイテムとして大事に持っておくことをおすすめする。使うべきときが来るまで、大事にしまっておこう。



←天使銃で浄化された異形は、数枚の羽を残して跡形もなく消滅する。

コート

異形の攻撃から身を守る唯一のアイテム。まずは特殊効果よりも、防御力そのものを重視するようにしよう。



運気のコート

①ランク	②ダメージ
B	66

防	粘
2	④5

③	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

装備することで運が30ポイント上昇する。単体では効果が薄いが、運気の剣などの運が上昇するアイテムとの併用により、相乗効果を生む。防御力が低いので、回復の液Dなどで強化しよう。

コートデータの見方

①コートの有効度のランク。②異形に投げつけたときの基本ダメージ。③それぞれの階層での出現率と判明率。④コートの詳細データ。防=防御力、粘=コートに粘着印の押されている確率を表す。

防御力を上げるための基本的なアイテム。強力なコートを装備していれば受けるダメージが軽減されるため、より安全に探索できるようになる。基本的に布製なので、異形に投げ当てたときのダメージはあまり高くない。

運気のコート

ランク	ダメージ	防	粘
B	66	2	2

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

装備することで運が30ポイント上昇する。単体では効果が薄いが、運気の剣などの運が上昇するアイテムとの併用により、相乗効果を生む。防御力が低いので、回復の液Dなどで強化しよう。

活力のコート

ランク	ダメージ	防	粘
B	49	2	4

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

VTのMAX値が25ポイントアップする。ゲーム序盤なら十分役に立つが、中盤以降VTのMAX値を順当に上げているならば、相対的に効果は低くなる。VTはできるだけ心臓を食べて上昇させよう。

硝子のコート

ランク	ダメージ	防	粘
A	99	9	0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	▲	▲	▲

非常に高い防御力を持つコートだが、硝子の剣と同じく、装備を外すか階段を下りると壊れてしまう。最下層近くで装備するか、浅い階層で経験値稼ぎをする場合に使うのがいいだろう。

皮のコート

ランク	ダメージ	防	粘
B	40	2	8

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	C	C	D	D
判明率	△	△	▲	▲

もっとも基本的なコート。防御力が低く、特殊効果もまったくないので相当強化しないと戦いはつらくなる。防御偽翼などと併用し、少なくとも防御力だけは上げておくこと。

頑固のコート

ランク	ダメージ	防	粘
B	155	4	0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	△	△	△

防御力は4と比較的高めだが、一度装備すると外せなくなってしまう。頑固偽翼と併用すると防御力が2倍になる効果があるが、両方持っていなければ装備しないほうがいいだろう。

攻守のコート

ランク	ダメージ	防	粘
A	72	2	2

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	◎	○

装備すると、防御力と同時に攻撃力も3ポイントアップする。出現率はやや低いものの、判明率が高く粘着印が付いていることもほとんどないので、非常に使い勝手のいいコートだ。

三属のコート

ランク	ダメージ	防	粘
S	129	3	0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	○	○

炎・氷・雷すべての属性をあわせ持つコート。能力の高いコートのわりには、比較的判明率が高く、頼りになるアイテムだ。最下層を目指す場合には、ぜひとも入手しておきたい。

失楽のコート

ランク	ダメージ	防	粘
B	55	6	12

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	—	D	D
判明率	—	—	◎	○

優れた防御力を持つが、装備するとVTの減りが早くなってしまう。VT消費量を減らすアイテムと併用することで、高い防御力をリスクなしで利用できる。ただし、粘着印の付いている確率が高い。

成長のコート

ランク	ダメージ	防	粘
B	75	0	0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	—	D
判明率	○	○	—	○

1階下りるごとに防御力が1ポイントアップしていくコート。装備中は取得経験値が半分になってしまう上、装備から外すと防御力が元に戻ってしまう。戦わずに最下層を目指す場合は役に立つ。

耐炎のコート

ランク	ダメージ	防	粘
A	50	2	2

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

炎属性を持つ。剣と同じように、それぞれの属性を持つコートが3種類存在する。しかし炎虫・氷虫・雷虫はコートに寄生できないため、意図的に3つの属性を持たせることはできない。

耐氷のコート

ランク	ダメージ	防	粘
A	50	2	2

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

氷の属性を持つコート。マジシャンやフェストゥムなどの氷属性の攻撃には強い。しかし肝心の防御力が低く、氷以外の属性の攻撃にはあまり耐えられない。防御力のアップが先決だ。

耐雷のコート

A　50

防	粘
2	2

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

雷の属性を持つコート。ライア、ブブゲル、オル・ハガヌースなどの雷属性を持つ異形の攻撃には強いが、基本の防御力が低いため初期状態ではやや頼りない。注入液や偽翼などによる強化を忘れずに。

体力のコート

B　63

防	粘
2	4

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

装備するとHPのMAX値が25ポイントアップする。しかし、ゲーム序盤ならともかく、中盤以降はHPが25程度上がってもほとんど意味がない。素直に防御力の高いコートを選ぶべきだろう。

貧弱のコート

C　35

防	粘
1	12

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	C	D	—	D
判明率	○	○	—	▲

とても貧弱なコート。何もないよりマシだが、粘着印が押されている確率がやや高いので、ほかのコートがない場合でも装備はひかえよう。名前の通り、全コート中で投げたときの威力が一番低い。

古いコート

B　55

防	粘
0	2

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	○	○

基本防御力は0だが、必ず2～5ポイント程度強化された状態で手に入る。しかし、攻撃を受けるたびに防御力が1ポイント減っていくのだ。すぐに役立たずになってしまうため、投げ当てなどに使おう。

野獣のコート

A　45

防	粘
4	2

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

どう猛な野獣の毛皮を使って作られたコート。初期防御力が優れているので、下手なコートよりもよっぽど頼れる。出現率も比較的高めなので、見つけたらとりあえず装備してもいいだろう。

歪んだコート

S　99

防	粘
4	0

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	—	—	D	D
判明率	—	—	△	△

まひ・毒・暗黒・欲情・脱力のステータス異常を完全に防ぐ。初期防御力も高いため、とても使いやすい。エロ印を押しているなどの特殊な状態でない限り、見つけたらすぐに装備したい優良アイテムだ。

落運のコート

C　55

防	粘
3	12

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	▲	▲

装備すると運が悪くなるコート。主人公の運が30ポイント下がり、粘着印が高確率で押されているという、トラップアイテムだ。下層に行くほど、判明率が下がっていく点もいやらしい。

露出のコート

B　85

防	粘
7	0

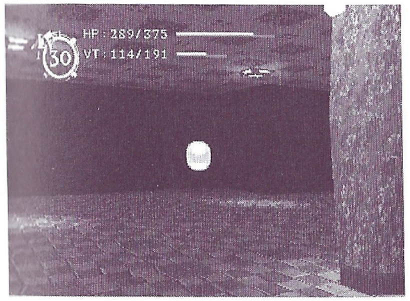
	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	△	○	▲

防御力は非常に高いが、異形の目前に出ると勝手に脱げてしまうという役立たずのコート。粘着印を押せば外れないようにできるが、それよりはほかのコートを強化するほうがいい。

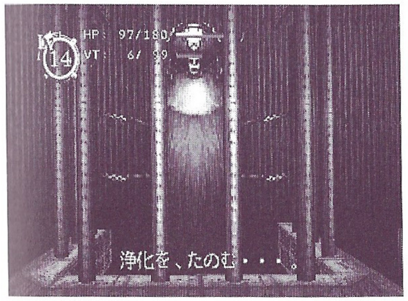
『BAROQUE』用語研究1

この作品では、世界の構造や主人公の素性、各登場人物の目的といった、物語を成立させるための情報が断片的にしか語られない。この謎めいた展開は作品の大きな魅力でもある一方、物語の全体像が非常につかみにくいものとなってしまっている。そこで、このコラムではストーリー理解の一助として、鍵となる言葉の意味を考察してみたい。

ただし、これらの解説は、あくまでもひとつの解釈に過ぎないということもお忘れなく。『バロック』の物語とは、プレイヤーによっていくらでもその姿を変えていくのだから……。



↑イデアセフィロス。ゲーム中では「〜の結晶」と表記されることが多い。何らかのエネルギーと情報保持機能があるようだが、実体を持つものかどうかは不明だ。



↑神経塔内で出会うコリエル・メンバー。何人も存在するが、幽閉に疲れ果てているためか、主人公に浄化されることを望む者ばかりだ。

異形：

大熱波によって歪んでしまったものたちのなれの果て。必ずしも元が人間だったとは限らないが、すでに意識は失っている。神経塔内部に大量の異形が存在するのは、その最深部に真の神である創造維持神がいるためらしい。主人公は、異形たちを浄化することで、その存在の核であるイデアセフィロス(結晶)へと還元していくのだ。

イデアセフィロス(結晶)：

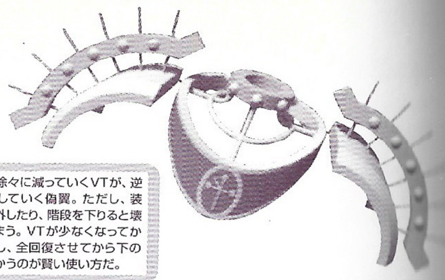
この世界に存在するすべてのものに内在している光の珠。その人物(あるいは異形)の本質が結晶化したものと言われる。いわゆる"魂"とは多少異なるらしい。

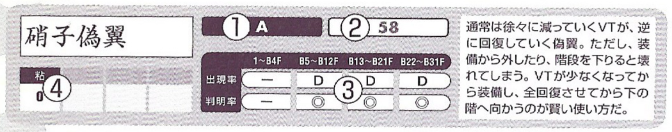
コリエル・メンバー：

大熱波以前のマルクト教団内において、上級天使と対立する立場にあった教団員たち。現在は神経塔内の各所に幽閉されている。閉じ込められた理由は、大熱波を起こす原因を作った罪のためとされるが、実質上は上級天使との権力闘争に敗れた結果である。主人公もかつてはメンバーの一員であった。

偽翼

偽翼は直接的に能力を上げるよりも、特殊状態を防ぐなどの補助的役割をすることが多い装備品だ。





偽翼データの見方

①偽翼の有効度のランク。②異形に投げつけたときの基本ダメージ。③それぞれの階層での出現率と判明率。④偽翼の詳細データ。粘=粘着印が押されている確率を表す。

主として、属性攻撃によるダメージの緩和や特定のステータス異常を防ぐといった機能を持つ装備アイテム。装備している剣やコートとの相性をよく考えて、それぞれの効果がうまく発揮されるように組み合わせていこう。

硝子偽翼

A　58　粘 0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

通常は徐々に減っていくVTが、逆に回復していく偽翼。ただし、装備から外したり、階段を下りると壊れてしまう。VTが少なくなってから装備し、全回復させてから下の階へ向かうのが賢い使い方だ。

眼球偽翼

B　50　粘 10

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	C	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

暗黒と欲情のステータス異常を防ぐ。異形に投げ当てると、逆に暗黒か欲情どちらかの異常を起こす。装備するとエロ印の効果まで消してしまうことと、粘着印の付いている確率が高いことに注意。

頑固偽翼

B　156　粘 4

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	△	△	△

装備すると外せなくなる偽翼。頑固のコートの防御力を2倍にする効果があるが、この偽翼単体で装備しても何もメリットがない。投げたときの威力が高いので、頑固のコートがなければ投げ当て用に。

希望偽翼

A　50　粘 2

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	△	△

装備することによりHPとVTのMAX値、攻撃力、防御力それぞれのパラメータが1〜2ポイント上昇する。ただしステータス異常への耐性がまったくないので、ほかのアイテムで補う必要があるだろう。

経験偽翼

A　50　粘 12

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	▲	▲

装備している間、異形を倒すたびに経験値が20ポイントプラスされる。ゲーム後半では効果が低いが、序盤では驚くほど早くレベルアップできる。クリア前に感覚球で外界に送り、次の探索でも使いたい。

幸運偽翼

B　50　粘 2

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

装備すると運が上昇する。これ単体では頼りないので、運気系アイテムと併用して効果を高めよう。運の上昇値は30ポイントか25ポイントで、それぞれ50%の確率でランダムに決まる。

攻撃偽翼

B　50　粘 2

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

攻撃力が2〜4ポイントアップする。判明率が極めて高く、どの階層でも出現するため比較的よく見かける偽翼だ。攻撃力の低い剣を使っているなら、少しでも威力を高めるために使おう。

持久偽翼

A　50　粘 2

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	C	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

装備することでVTの減るスピードが通常の3/4になる。持久印との併用も可能なので、VT不足に悩むなら使ってみるといいだろう。VTを増やすアイテムと組み合わせると、さらに効果的だ。

耐毒偽翼

B　50　粘 10

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	C	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

まひと毒を防ぐ偽翼。装備する場合は、異形の特殊攻撃よりも、バラの剣などのトラップアイテムによるステータス異常を防ぐことを目的としよう。投げつけると異形をまひか毒状態にできる。

特殊偽翼

S　50　粘 2

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	—	D	D
判明率	—	—	▲	▲

まひ、錯乱、毒、暗黒、欲情のステータス異常を回避する。出現率、判明率ともに低く発見が困難だが、それに見合った効果が期待できる。歪んだコートと同じ効果が多いので、併用はひかえること。

防御偽翼

A　50　粘 2

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	C	D
判明率	◎	◎	◎	◎

防御力が3ポイント上昇する偽翼。まれに4ポイント上がることもある。大半のコートの防御力が2なので、ゲーム序盤のまだ強化されていない段階では、このような偽翼で補おう。

まひ偽翼

ランク	基本ダメージ
B	50

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	—	—
判明率	—	◎	—	—

粘			
10			

装備するとまひを受けなくなる。眼球偽翼や耐毒偽翼などは2種類以上の抵抗を持っているが、この偽翼はまひしか防御できないため、やや見劣りする。投げつけると異形をまひさせる効果を持つ。

冷静偽翼

ランク	基本ダメージ
A	50

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

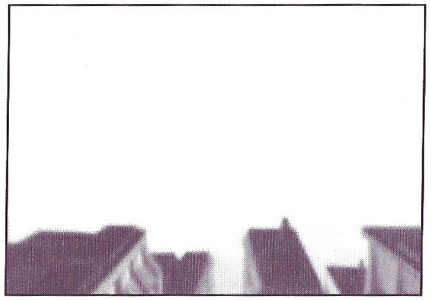
粘			
10			

装備すると錯乱と欲情状態にならなくなる。逆に、異形に投げ当てると錯乱か欲情状態にできる。ゲーム後半では錯乱攻撃をしてくる異形が複数現れるので、予想以上の効果を発揮することも。

『BAROQUE』用語研究2

神経塔：

ゲームの主たる舞台である神経塔は、世界を歪ませる原因となった大熱波発生の中心地である。大熱波以前にマルクト教団によって建造されたこの塔の最深部は、教団の当初の目的通りに創造維持神が座する場となっている。しかし、この塔自身も歪みの影響から逃れることはできず、その内部構造は刻一刻と変化し続け、多くの異形や教団員以外の者が跳梁（ちょうりょう）する場所となっている。塔であるにも関わらず下りていくことしかできないのは、空間構造すらも歪んでしまっているためかもしれない。もちろん、その外見も建設当初の姿とは大きく異なっている。



⬆大熱波によって何が起きたのかは具体的には語られない。物理的な大破壊だけではなかったのは確かなようだ。

創造維持神：

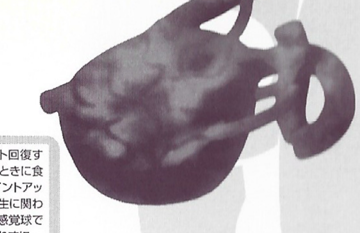
マルクト教における唯一神。概念上の存在ではなく『バロック』の世界に実在する真の神である。ただし、人間を導いたり、善悪を裁いたりするような存在ではない。それ以前に、人間に理解できるような意識を持っているのかどうかさえ定かではない。感覚球によって世界の情報を感知し、世界のすべてをあるべき状態に保つ働きを担っていたとされる。現在の世界が歪んでいるのは、創造維持神の力が損なわれていることを意味している。したがって、創造維持神が本来の力を取り戻せば、世界も正常化するはずなのだが……？

大熱波：

かつてコリエル・メンバーたちは、教団の最高位者である上級天使に対抗するため、創造維持神と意志の疎通を図ろうとした。その手段として、創造維持神と主人公とを融合させる計画を実行したのである。この計画はみごと成功したかに見えたが、完了直前に上級天使側に発覚してしまう。怒りを露わにした上級天使はコリエル・メンバーを幽閉。完全な融合を果たす前に、神と主人公は強制的に分離させられてしまった。このとき創造維持神が受けた衝撃が大熱波となり、世界を歪ませたのだ。

心臓

VTを回復させるアイテムだが、できるだけ回復よりもMAX値を増加させるために使いたい。



心臓の種（見本）

①ランク	②基本ダメージ
B	50

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	A	B	B	C
判明率	○	○	○	○

③

腐			
6 ④			

食べるとVTが30ポイント回復する。VTが全回復しているときに食べるとMAX値が10ポイントアップ。「首の者」のイベント発生に関わるアイテムでもあるので、感覚球で外界に送っておくことも忘れずに。

心臓データの見方

①心臓の有効度のランク。②異形に投げつけたときの基本ダメージ。③それぞれの階層での出現率と判明率。④心臓の詳細データ。腐＝見つけたときに腐っている確率を表す。

食べることでVTが回復するアイテム。焼け心臓以外は、VTが全回復している状態で食べるとMAX値が増加する。なお、腐ったものを食べると、本来の効果が発揮されると同時に腹痛状態になってしまうので注意したい。

心臓の種

ランク	基本ダメージ
B	50

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	A	B	B	C
判明率	○	○	○	○

腐			
6			

食べるとVTが30ポイント回復する。VTが全回復しているときに食べるとMAX値が10ポイントアップ。「首の者」のイベント発生に関わるアイテムでもあるので、感覚球で外界に送っておくことも忘れずに。

心臓の実

ランク	基本ダメージ
A	65

	B22-B31F	B22-B31F	B13-B12F	B22-B32F
出現率	D	C	C	B
判明率	○	◎	▲	△

腐			
12			

食べるとVTが全回復する心臓。全回復しているときに食べるとMAX値が25ポイントアップする。心臓の種と同じように、VTのMAX値を上げるために使いたい。VTが不足しがちならば回復用に。

焼け心臓 ○

ランク	基本ダメージ
B	80

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

腐			
0			

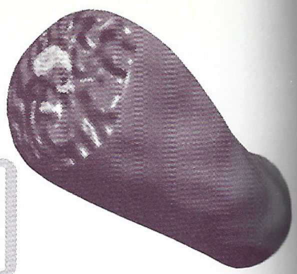
焼けこげて真っ黒になった心臓。食べるとVTが全回復するが、HPが半分になってしまう。ほかの2種類の心臓と違って、全回復しているときに食べてもMAX値は増えないので注意しよう。





肉

異形の攻撃によって減ったHPを回復させるアイテム。心臓と同じように、全回復時はMAX値が増加する。



愚流の肉 ①B ②40 腐 12 ④

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	A	C ③	D	D
判明率	○	○	○	○

食べるとHPが30回復する。全回復しているときに食べるとMAX値が8ポイントアップする。ゲーム序盤のうちに、HPのMAX値を上げておくと後半が楽になるので、余裕があればどんどん食べよう。

肉データの見方

①肉の有効度のランク。②投げつけた異形のHP回復量。③それぞれの階層での出現率と判明率。④肉の詳細データ。腐=見つけたときに腐っている確率を表す。

HP回復用のアイテム。焼肉以外はHPが全回復している状態で食べるとMAX値が増加する。心臓と同様に腐っていることがあり、これを食べるとやはり腹痛になってしまう。なお、肉を異形に投げた場合は異形のHPが回復してしまう。

愚流の肉

B / 40 / 腐 12

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	A	C	D	D
判明率	○	○	○	○

食べるとHPが30回復する。全回復しているときに食べるとMAX値が8ポイントアップする。ゲーム序盤のうちにHPのMAX値を上げておくと、後半が楽になるので余裕があればどんどん食べよう。

賢流の肉

A / 999 / 腐 12

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	C	C
判明率	◎	○	○	○

食べると通常はHPが全回復し、全回復時はMAX値が25ポイントアップする。VTと違って、HPはなくなると即死する。とっさのピンチのために、HPを瞬時に回復できるアイテムを常備しよう。

中流の肉

A / 60 / 腐 6

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	C	C	C
判明率	○	○	○	○

食べるとHPが99ポイント回復、全回復時はMAX値が12ポイントアップする。できるだけHPをMAX値に近い状態にしておき、見つけたらMAX値まで回復するのを待って食べよう。

焼肉

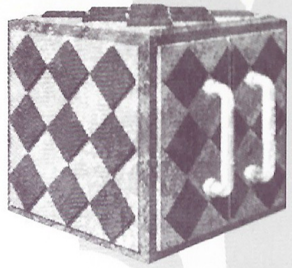
B / 999 / 腐 0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

名前は美味しそうだが、実は焼きすぎて黒こげになった肉。食べるとHPが全回復するが、VTが50ポイントも減ってしまう。VTのMAX値が十分に増えているなら、あえて食べるという選択もありだ。

箱

何が入っているのか不明なことが多く、開封時には爆発の恐怖が付きまとう。ギャンブル性が高いアイテムだ。



音楽の箱 ①A ②75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
0	— ④	0	—

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D ③	D	D
判明率	○	○	○	○

中身：残りHP1/3以下⑤けるとHP全回復、それ以外はダメージ

残りHPが1/3以下の状態で開けると、HPとVTが全回復する。爆発する確率が0%なので、HPが減ってさえいれば安心して開けられる。ただし、1/3以上の場合は逆にダメージを受けてしまう。

箱データの見方

①箱の有効度のランク。②異形に投げつけたときの基本ダメージ。③それぞれの階層での出現率と判明率。④箱の詳細データ。爆=開けたときに爆発する確率、爆攻=開けたとき爆発した際の基本ダメージ、投爆率=異形に投げつけたときに爆発する確率、投爆攻=投げて爆発した際に異形が受ける基本ダメージを表す。⑤その箱の中身、または効果を表す。

開けることで、アイテムが手に入ったり、特殊な効果が発生する。ただし、開ける際には爆発する危険性がある。全体的にマイナス効果を持つものの判明率が低いため、未判明の箱にはほかのアイテム以上に警戒が必要だ。また、投げても爆発することがあり、その場合は爆発しなかったときとは異なるダメージを与える。

音楽の箱

A / 75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
0	—	0	—

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

中身：残りHP1/3以下で開けるとHP全回復、それ以外はHP半減

残りHPが1/3以下の状態で開けると、HPとVTが全回復する。爆発する確率がまったくないので、HPが減ってさえいれば安心して開けられる。ただし、1/3以上の場合は逆にダメージを受けてしまうので注意。

回復の箱

A / 99

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
0	—	0	—

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

中身：回復量はランダムで、10ポイント、50ポイント、70ポイント、100ポイント、200ポイント、全回復となる

開けるとHPが回復するが、回復量はランダムで決定される。爆発する心配がないので安心して開けられるのが強みだ。しかし、開けるまでHPの回復量がわからないので、緊急時の回復用には使いづらい。

革命の箱

B / 75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
12	57	38	75

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	—
判明率	—	◎	◎	—

中身：革命刑具/革命の液

開けたときに爆発しなければ、革命の名前が付いたアイテムがひとつ出てくる。革命系アイテムは、名前の通りHPとVTに大変化を起こし、攻撃も回復もできる。必要なときは除爆虫か開福印を用意しよう。

硝子の箱(剣)

B	75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
19	55	63	80

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

中身　硝子の剣

無事に開けられれば必ず硝子の剣が出てくる箱。一時的とはいえ強力な剣なので手に入れたいが、箱の爆発率がやや高い。除爆虫や開福印などで爆発対策ができなければ、無理に開けないほうがいいだろう。

硝子の箱(コート)

B	75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
19	55	63	80

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

中身　硝子のコート

開けたときに爆発しなければ、必ず硝子のコートが出現する。開福印や除爆虫がない場合、爆発のリスクを冒してまで手に入れる必要があるかどうかを、よく考えよう。ゲーム序盤では出現しない箱だ。

硝子の箱(偽翼)

A	75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
19	55	63	80

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

中身　硝子偽翼

爆発しなければ必ず硝子偽翼が出てくる。硝子の剣やコートと違い、偽翼はVT全回復という高い効果が期待できるので、多少の危険を冒しても中身を手に入れたい。硝子系アイテムの中では一番役に立つ。

からの箱

B	121

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
100	55	0	—

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	▲	▲	▲	▲

中身　なし

何も入っていない箱。判明率がかなり低く、開けると100%爆発するというトラップアイテムだ。ただし、投げ当てたときの威力だけは高いので、幸運にも判明したときには必ず異形に投げつけよう。

玩具の箱

A	155

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
0	—	0	—

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	—	—	—
判明率	—	—	—	—

中身　不特定。開けられる回数は10回～12回

開けるたびに何かアイテムが出てくる箱。しかし無限に出てくるわけではなく、数回開けると箱が壊れてしまう。神経塔内では落ちていることはなく、金の骨や銀の骨を呪葬天使に渡すことでしか入手できない、貴重なアイテムだ。

頑固の箱

B	75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
0	—	0	—

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

中身　無敵骨/無敵印/消失文様/無名刑具/消印文様/無防備の箱

がっちりと閉められているため、攻撃力の合計値が30以上ないと開けられない。爆発する心配はないが、それほど役に立つものが入っているわけではないので、異形に投げるか呪葬天使に渡すのもいい。

寄生の箱

C	139

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
0	—	0	—

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	—	D	D
判明率	—	—	◎	◎

中身　なし

持っているほかのアイテムをひとつずつ寄生の箱に変えていってしまう、やっかいな箱。中には何も入っていないので、被害が大きくなる前に捨ててしまおう。異形に投げた場合は、そこそこの威力がある。

希望の箱

A	75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
6	70	0	—

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	—
判明率	—	◎	◎	—

中身　希望の液/希望偽翼/希望の箱

開けると「希望」の名が付く3種類のアイテムが、ランダムでひとつだけ手に入る。再び希望の箱が出てくることもあるが、残りの2つはどちらも優れたアイテムだ。爆発率は低いので、発見したら開けてみよう。

空腹の箱

C	128

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
63	45	63	75

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	—	D	D
判明率	—	—	▲	▲

中身　なし(食べられたアイテム)

手に入れると同時に、手持ちのアイテムの中のひとつを食べてしまう箱。寄生の箱同様、メリットはゼロだ。開けることに成功すれば、食べられたアイテムは取り戻せる。投げた際の威力はそれなりに高い。

試練の箱

B	108

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
0	—	0	—

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

中身　不特定

持っている間はHPの回復速度が半減してしまう。異形を数多く倒すほど、中から優れたアイテムが出てくるが、相当数を倒さないと本当にいいものは出てこない。箱を置くと倒した数がリセットされてしまう。

進化の箱

A	111

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
13	55	0	—

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

中身　進化の液/回復の液A/回復の液D

進化の液か回復の液が入っている。爆発してもダメージはそれほど大きくないし、中身はどれも主人公の能力を上げるものなので、リスクを冒すだけの価値はある。判明したら、思いきって開けてみよう。

素晴しき箱

B	115

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
75	65	0	—

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	—	D	D
判明率	—	—	◎	○

中身　歪んだ剣/歪んだコート

歪んだ剣か、歪んだコートという強力な装備品が半々の確率で出てくる。ぜひ手に入れたいが、爆発する確率が高い。除爆虫や開福印などの爆発回避アイテムがなければ、ダメージを覚悟するしかないだろう。

追加の箱 ○

A	75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
0	—	0	—

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	○	○

中身：開ける直前に手に入れたアイテム

開ける直前に手に入れたアイテムが出てくる。「箱を取る直前」ではなく「開ける直前」というのがポイント。増やしたいものを一度床に置き、拾い直してから追加の箱を開ければ簡単に増やすことができるのだ。

肉の箱

B	75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
6	53	38	70

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	C	D	D	—
判明率	◎	◎	◎	—

中身：賢流の肉/中流の肉/愚流の肉

3種類の肉のうち、どれかひとつが入っている。爆発率が低い上に、開ければ確実に肉が手に入るので、思いきって開けてもいいだろう。もちろん、肉を十分に持っているなら無理に開けることはない。

爆破の箱

B	75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
19	50	75	100

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	—	D	D
判明率	—	—	○	○

中身：炎浄の剣/爆裂の剣/耐炎のコート/火炎文様

爆発や炎に関係したアイテムが入っている。異形に投げ当てた場合、部屋全体から異形１体までの、さまざまな規模の爆発が高確率で起こる。確実ではないが、異形が数多くいる部屋でなら投げてみてもいい。

箱の箱

A	75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
13	50	25	70

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	—
判明率	—	◎	◎	—

中身：歪んだ箱/双子の箱/試練の箱/回復の箱/希望の箱/肉の箱/箱の箱

7種類の箱がランダムで入っている。役に立つものが多いので、ぜひとも開けたい箱である。開福印や除爆虫などの爆発を回避するアイテムがない場合でも、HPに余裕があれば挑戦してみる価値は十分にあるだろう。

腹痛の箱

A	75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
0	—	0	—

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	—	D	D
判明率	—	—	◎	◎

中身：回復の液DX/回復の液AD/回復の液A/回復の液D

開けると必ず腹痛になってしまうかわりに、主人公の能力を上げる注入液が手に入る。爆発する可能性がないのはありがたいが、特効の液や腹痛液がない状態で開けるのはリスクが高すぎるので、やめておこう。

双子の箱

A	75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
0	—	0	—

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	—
判明率	◎	◎	◎	—

中身：三又印/銀の骨/金の骨/双子の剣

名前の通りに対になっている箱。2つそろえなければ開けられないが、中身はどれも優れたアイテムばかりだ。ただし、出現率が低いので2つとも手に入れるのは非常に難しい。追加の箱を利用したいところだ。

不定の箱

B	75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
6	48	13	70

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

中身：浄化の剣/皮のコート/特殊文様/心臓の種/愚流の肉/攻撃の液/俺印/羽根虫

いろいろな種類の、基本的なアイテムが入っている。手に入れて困るようなアイテムが入っていることはないので、見つけたらすぐに開けてみよう。ごくまれに爆発することもあるが、気にするほどの確率ではない。

無防備の箱

A	75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
0	—	0	—

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	—	D	D
判明率	—	—	◎	◎

中身：野獣のコート/耐炎のコート/皮のコート/三又の剣/硝子の剣/干渉の剣/爆裂の剣/頑固偽翼

開けると装備が外れて無防備になってしまうが、必ずそれなりの装備品が手に入る。この箱で一度無防備になると、そのフロアにいる間は何も装備できないので、階段を下りる直前に開けるようにしよう。

もってない箱

A	75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
0	—	0	—

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

中身：持っていないアイテム

開けた時点で、所持品の中にないアイテムが入っている。絶対に爆発しないので、拾ったら開けてみるべきだ。ただし、レアアイテムが入っている可能性はほとんどないので、あまり期待しないように。

両刃の箱

B	75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
0	—	0	—

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

中身：運気の剣/連斬の剣/守護の剣/浄爆の剣

開けるとHPが半分になってしまうかわりに、必ず剣が手に入る。それなりに使える剣が出てくるので、強力な剣を入手していない場合に試してみよう。部屋の異形を倒し、安全を確認してから開けること。

文様の箱

A	75

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
0	—	0	—

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	—
判明率	◎	◎	◎	—

中身：回復文様/火炎文様/氷結文様/嵐文様/腐食文様/古化文様/食料文様/消失文様/消印文様/大爆文様

いろいろな文様が入っている箱。開けたときに、フロアに落ちているアイテムがすべて文様になってしまうことがあるので、必要なアイテムを拾ってから開けるようにしよう。ゲーム序盤によく出現する。

笑う箱

C	119

爆	爆攻	投爆率	投爆攻
0	—	0	—

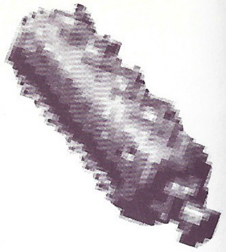
	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	—	D	D
判明率	—	—	◎	◎

中身：なし（笑う）

持っているだけで大声で笑い出す箱。開けても爆発することはないが、やはり笑うだけで中身はからだ。笑い声が響くと異形に見つかってしまい、集中攻撃を受けるハメになるので注意。投げ威力が高いので、異形に投げ当てよう。

注入液

自分やアイテムに注入することにより、さまざまな効果を発揮する。消耗品なので、使う対象は慎重に選ぼう。



回復の液A　①A　②—

③	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

自分の攻撃力が5ポイント回復する注入液。全回復しているときに使うとMAX値が1ポイント増える。腹痛で攻撃力が下がっているときは、特効の液などで治してから使い、MAX値を増やそう。

注入液データの見方

①注入液の有効度のランク。②異形に投げつけたときの基本ダメージ。③それぞれの階層での出現率と判明率。

注入液には主人公の各種パラメータやステータスを変化させるものが多い。中でも主人公を恒久的に強化するものは有用度が高い。また、すべての注入液にはHPとVTを10ポイント回復させるという効果もある。

回復の液A

A　—

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

自分の攻撃力が5ポイント回復する注入液。全回復しているときに使うとMAX値が1ポイント増える。腹痛で攻撃力が下がっているときは、特効の液などで治してから使い、MAX値を増やそう。

回復の液D

A　—

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

使うと自分の防御力が5ポイント回復する。回復の液Aと同様に、全回復しているときに使うとMAX値が1ポイントアップする。なるべくMAX値アップに使えるようにタイミングを考えよう。

回復の液AD

A　—

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

回復の液AとDを合わせた効果があり、自分の攻撃力と防御力が5ポイントずつ回復する。全回復時はそれぞれのパラメータが1ポイントずつ上昇する。自分の基本能力を強化できる貴重なアイテムだ。

回復の液DX

S　—

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

自分の攻撃力と防御力が5ポイントずつ回復する点は回復の液ADと同じだが、全回復時はそれぞれMAX値が2ポイントアップする。下手な剣やコートを装備するよりも強くなるので、迷わず使おう。

革命の液

A　—

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	○	○

使用するとHPとVTの数値が同時に変化する注入液。たとえば、HPやVTが1の状態で使うとほぼ全回復する。逆に最大値に近い状態で使うと、1ケタになってしまう。使いどころを間違えないようにしたい。

活気の液

B　—

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

脱力状態を治すが、普通の状態で使うと逆に脱力になってしまう。異形に投げ当てれば、脱力状態にすることもできる。すばやい異形に当てて、動きを鈍くさせるのが賢い使い方だろう。

眼球の液

B　—

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

暗黒と欲情のステータス異常を治す。ブルガーを倒すと手に入ることが多いので、暗黒攻撃を受けてしまってもすぐに治せるだろう。異形に投げつけてもいいが、暗黒と欲情のどちらになるかはランダム。

希望の液

A　—

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	○	○

攻撃力と防御力を含む全パラメータが完全に回復する。おまけに装備品の劣化が治り、手持ちの腐った肉や心臓がすべて正常な状態になるラッキーアイテムだ。投げつけると異形が回復してしまう。

解毒の液

B　—

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

毒とまひを治す。異形に投げつけると50%の確率で毒かまひを起こさせる。まひはともかく、毒は自然回復が遅く、それなりのダメージを受けてしまうので早めに治しておこう。

攻撃の液

A　—

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

そのときに装備している剣の攻撃力が1ポイントプラスされる。回復の液Aの場合、自分の攻撃力が減っている状態では回復するだけだが、これは剣に効果が出るので、いつ使っても攻撃力が上昇する。

攻防の液

A　—

	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

装備中の剣の攻撃力とコートの防御力が1ポイントずつ上昇する。主人公の能力が上がるわけではないので、強化する剣(コート)を選ぶ必要がある。あらかじめ強化したいものを装備してから使おう。

弱化の液

C | —

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	▲	▲	▲	▲

装備しているコートが1ポイント劣化してしまう。使ってもまったくメリットはないので、タフな異形に投げ当てて防御力を下げてやろう。出現率は低いが、判明率も低いやっかいな注入液だ。

弱力の液

C | —

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	▲	▲	▲	▲

装備している剣が1ポイント劣化してしまう。弱化の液同様、使用するメリットは見あたらないので、適当な異形に投げつけてしまおう。出現率、判明率ともに弱化の液とまったく同じだ。

滋養の液

A | —

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

HPとVTが全回復し、脱力のステータス異常を治す。非常に便利なものなので、このような体力回復アイテムを最低でもひとつは常備しておきたい。投げつけると異形の体力が全回復してしまうので注意。

進化の液

B | —

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

次のレベルアップに必要な経験値がプラスされ、1レベル上がる。当然、レベルが上がった直後に使うのが、もっとも効果的な使用法だ。投げると異形の攻撃力と防御力が1ポイントアップしてしまう。

退化の液

C | —

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	▲	▲	▲	▲

使うと1レベルダウンしてしまう。当然経験値もその分減ってしまうので非常に迷惑なアイテムだ。出現率は低いが判明率も低いため見破るのは難しい。投げると異形の攻撃力・防御力が1ポイント減る。

鉄骨の液

A | —

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

現在持っているすべての骨の数が増える。経験骨や無敵骨など使用回数が高い骨、あるいは貴重な骨を持っている場合に使いたい。増える本数はほとんどの場合1本だが、たまに2本増えることもある。

特効の液

A | —

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

腹痛を含む、すべてのステータス異常を治療できる。どんな状態でも治せるので、特殊攻撃を持つ異形が数多く出現するゲーム後半まで、使わずにとっておきたい。投げると異形がランダムで異常を起こす。

廃液

C | —

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	—	D	D
判明率	—	—	▲	▲

汚れた水。注入してしまうとダメージを受け、投げると異形の攻撃力が3ポイント上がってしまうので、合成のタネにするしかない。判明率が低いため、使ってしまったら運が悪かったとあきらめよう。

培養液

C | —

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

主人公に使っても効果がなく、投げると当たった異形がもう1体増える注入液。イベントアイテムではないが、物語の謎に深く関わっているものだ。見つけたら、いろんなキャラに渡してみよう。

判明の液

A | —

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	○	○

持っているアイテムがすべて判明する。判明虫のようにひとつだけしかわからないのではなく、判明骨と違ってダメージを受けることもない。全体的にアイテムの判明率が低下する下層で重宝する。

防具の液

A | —

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	○

装備しているコートの防御力が1ポイントアップする。攻撃の液と同様、主人公の能力ではなくコートを強化するので、腹痛状態で使っても大丈夫。投げると異形の防御力が1ポイント上がってしまう。

防腐の液

A | —

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

アイテムが腐ったり劣化するのを防ぐ注入液。所持しているアイテムすべてに効果があるので、最後まで使うアイテムを持っているときに使おう。注入すれば、ソコンボの劣化攻撃も怖くなくなる。

虫液

B | —

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	▲	▲	▲	▲

注入すると虫が寄生する。種類は、主人公に寄生する虫のうち、攻虫・除爆虫・流星虫以外の虫がランダムで寄生する。不確定要素が多く、気付かずに使うと寄生している大事な虫を殺してしまう。

冷静の液

B | —

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

錯乱と欲情を治す。ただしこれらは、ステータス異常の中では比較的短時間で自然回復するので、異形に投げてもいいだろう。投げ当てるとそれぞれ50%の確率で異形を錯乱か欲情の状態にする。

焼印

体に焼き付けることで、特殊な効果を発揮するアイテム。解除が困難なため、気軽に使えるものではない。



嵐印

①B ②113

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	△	△ ③	◎	◎

パンチや剣で攻撃すると、まれに異形を後方へ弾き飛ばせるようになる。弾き飛ばせば反撃を受けないので役に立ちそうだが、弾き飛ばす確率が低いのであまり有効ではない。嵐の剣との併用は無意味。

焼印データの見方

①焼印の有効度のランク。②異形に投げつけたときの基本ダメージ。③それぞれの階層での出現率と判明率。

焼印は消却印か消印文様がないと解除できない。一度押した焼印は簡単には変更できないのだ。しかも、その効果は半永久的に続く。マイナス効果のみの焼印は存在しないが、未判明の焼印を不用意に使うことは避けるべきだろう。

嵐印

B 113

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	△	△	◎	◎

パンチや剣で攻撃すると、まれに異形を後方へ弾き飛ばせるようになる。弾き飛ばせば反撃を受けないので役に立ちそうだが、弾き飛ばす確率が低いのであまり有効ではない。嵐の剣との併用は無意味。

エロ印

B 133

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	▲	▲	△	◎

この焼印を押して欲情すると、剣を振るスピードが最速になりクリティカルヒットが出やすくなる。しかし欲情状態は長続きしないため、やや使いづらい。投げ当てると異形を欲情させる。

俺印

A 133

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	○	○

この焼印を押したアイテムは、主人公が死んだ場合、次の探索時に1Fに再出現する。ただし効果は一度だけで、シナリオをクリアしたり、押したアイテムが変化すると無効になってしまう。

開福印

A 83

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	◎

押すと箱を開けるときに爆発することがなくなり、なおかつ開けるたびにHPとVTが少し回復する。便利な箱ほど爆発する確率が高くなっているので、これがあると箱の価値観が変わるだろう。

持久印

A 83

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	◎

VTの消費速度が通常の1/2になる。持久偽翼と併用すればさらに効果が上げるので、VT不足で悩む心配は激減するだろう。もちろん単体でも役に立つので、手に入れたら押しておいて損はない。

消却印

A 63

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

すでに押された焼印を消すことができる。現在押されている焼印を変更するときに必要だ。そのほかに、粘着印の押されたアイテムを外す場合にも使う。いろいろと用途が広いので、ひとつは常備したい。

治癒印

A 83

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	◎

HPの回復速度が早くなる。VTの消費は変わらないが、体力回復のために待機する時間が短縮されるので、結果としてVTを節約することができる。持久偽翼と組み合わせると、効果はさらに高くなる。

特半印

B 0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	▲	▲	○	◎

すべてのステータス異常が半分の時間で解消される。ステータス異常を防ぐアイテムとの併用は効果が薄いので避けること。異形に投げつけるとHPを回復させてしまうので注意したい。

投印

A 133

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	◎

アイテムを投げた際、異形との距離によってダメージが増えるようになる。投げ当て中心で異形を倒していく場合は必須だろう。この焼印自体を投げたときのダメージが高いのも特徴だ。

粘着印

C 63

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	▲	▲	▲

この焼印が押されたアイテムは、装備から外せなくなる。判明していることが極めて少ないが、装備品にしか使えないためすぐにわかる。露出のコートに押すと、異形の前に出ても脱げなくなる。

爆人印

A 133

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	▲	▲	○	◎

ダメージを受けたときに、まれに主人公の体が爆発して周囲の異形にダメージを与える。この爆発は主人公には被害を及ぼすことがないので、運がよければ勝手に反撃してくれるアイテムと考えよう。

波動印

B　113

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	△	△	◎	◎

剣で攻撃すると、まれに波動が飛んで離れた異形にも攻撃できるようになる。波動の剣と同様、波動の出る確率が低く、確率を上げる方法もないので実戦に役立てるのは難しいだろう。

判明印

A　0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	◎

アイテムを判明させる能力が身に付く焼印。どんなものでも絶対に判明するため、判明率が低く危険なアイテムが多く出現する下層では非常に心強い。投げ当てると、異形の残りHPが判明する。

火吹き印

B　133

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	▲	▲	○	◎

レベルアップと同時に、一定時間火を吹く体になる。この炎は強力で、接触した異形に大ダメージを与えてくれる。経験値をうまく調節して、異形の集団との戦闘中にレベルアップすると効果的だ。

復活印

A　153

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	▲	▲	▲	◎

押してあると、死んでしまってもその場で復活できる焼印。復活すると無印に変化する。探索が長く続くシナリオ後半で役立つ、究極の保険といえる。見つけたらとりあえず押してしまってもいい。

不動印

B　83

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	—
判明率	○	○	○	—

デスなどの弾き飛ばし攻撃を受けても後方に下がらなくなり、アイテムを盗まれることもなくなる。また、散乱文様を踏んでもアイテムが飛び散らなくなる。積極的に異形を攻撃する場合などに押そう。

分裂印

A　113

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	▲	▲	○	◎

この焼印を押しておくと、階段を下りるたびに持っているアイテムのどれかが2つに分裂する。双子系のアイテムが増える可能性もあるので試してみよう。なお、増えたアイテムは初期状態で手に入る。

三叉印

A　113

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	◎	◎

剣で攻撃したときにまれに刀身が3つに分裂して、一振りで3回攻撃できる。装備している剣が強力ならばその効果はさらに増加する。三叉の剣との併用は、効果が重複してしまうので無意味だ。

無印

C　63

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	▲	▲	▲	▲

俺印や復活印の効力をすでに使い終わった焼印。未判明時に押してみて無印だったときは泣きたくなる。異形に投げてもそれほど威力は高くないので、呪葬天使に渡してしまうのが一番いいだろう。

無敵印

B　0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	▲	▲	○	◎

無敵骨とは違い、階段を下りた直後にしばらくの間無敵になる。下りた部屋に異形がいるとは限らないので、思ったほど役に立たないことが多い。投げると異形が無敵になってしまうので注意しよう。

文判印

A　113

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

文様のそばによるだけで名前がわかる能力が身に付く。マイナス効果の文様を避けられるだけでなく、回復文様なども判別できるので便利だ。ただし、文様が落ちていないとまったく役に立たない。

連斬印

B　113

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	△	△	◎	◎

剣で攻撃すると、自動的に2回攻撃できるようになる。連斬の剣との併用はまったく意味がないが、流星の剣などの攻撃スピードが速いアイテムと一緒に使うと効果抜群だ。逆に単体では扱いづらい。

『BAROQUE』用語研究3

ダァバール融合：

主人公と創造維持神が融合すること。また、融合に必要な技術。人間との意志疎通を行わない創造維持神に言語能力を与えるために、コリエル・メンバーが計画した。最終的には上級天使によって妨害され成就していない。

マルクト教団：

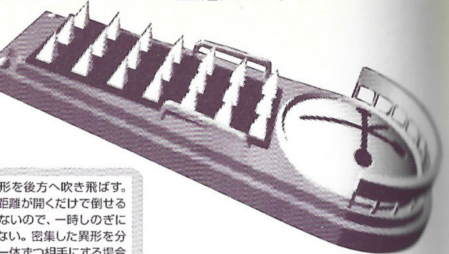
創造維持神と呼ばれる唯一神を絶対者として崇める教団。世界がバロック化する以前から活動していた。一応宗教団体の体裁を取っていたが、創造維持神が実在しているという点で他宗教とは一線を画していた。教団員は現実に神のしもべ、すなわち天使であり、その証として教団内の地位に応じたサイズの翼(偽翼)を身に付けている。また、外界に存在する研究所は神経塔とともに大熱波後も機能し続けている教団施設である。



←リトル以外の天使の翼はすべて偽翼。つまり全員が教団員なのだ。

刑具

複数の異形に効果がある刑具は、集団で襲われたときに効果を発揮する。使うタイミングに注意しよう。



嵐の刑具	①B	②40

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	③D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

効: 周囲④

周囲の異形を後方へ吹き飛ばす。異形との距離が開くだけで倒せるわけではないので、一時しのぎにしかならない。密集した異形を分散させて一体ずつ相手にする場合や、逃げるときに使おう。

刑具データの見方

①刑具の有効度のランク。②異形に投げ当てたときの基本ダメージ。③それぞれの階層での出現率と判明率。④刑具の効果範囲。周囲:主人公の周り／部屋:その部屋全体／フロア:そのフロア全体に効果がある。

異形にダメージを与える刑具は使い方も簡単だが、それ以外の効果を持つものは使う状況とタイミングを見極めないと自分の首を絞めかねないので注意したい。なお、刑具を投げたときの基本ダメージは一律40ポイントだ。

嵐の刑具

ランク: B　ダメージ: 40　効: 周囲

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

周囲の異形を後方へ吹き飛ばす。異形との距離が開くだけで倒せるわけではないので、一時しのぎにしかならない。密集した異形を分散させて1体ずつ相手にする場合や、逃げるときに使おう。

暗黒刑具

ランク: A　ダメージ: 40　効: 部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

その部屋にいる異形を暗黒状態にする。暗黒化した異形は主人公を見つけられずに、しばらくウロウロするだけになる。暗黒は効果時間が長いので、下手な攻撃刑具よりも使いやすい。

回復刑具

ランク: B　ダメージ: 40　効: 部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

その部屋にいる全員の体力が50ポイント回復する。主人公だけでなく異形も回復してしまうので、当然異形がいない部屋で使ったほうがいい。回復量も少ないので、それほど役に立つアイテムではない。

火炎刑具

ランク: B　ダメージ: 40　効: 部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

部屋の異形すべてに炎属性のダメージを与える。異形の集団に出くわしたときは、囲まれる前に迷わず使おう。ライアやシン・ニモスなどの、炎属性に弱い異形には高い効果が期待できる。

革命刑具

ランク: A　ダメージ: 40　効: 部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	▲	▲	▲

部屋にいる全員のHPが変化(変化の仕方はP.119「革命の液」参照)。全回復しているときに使うと1ポイントになるため、主人公のHP、VTがどちらも少なく、部屋の異形が無傷なときがチャンス。

吸収刑具

ランク: A　ダメージ: 40　効: 部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

部屋にいるすべての異形からHPを吸い取り、主人公のものにする。異形がたくさんいればそれだけ回復量も多くなるので、集束刑具などでできるだけ多くの異形を部屋に集めてから使いたい。

錯乱刑具

ランク: B　ダメージ: 40　効: 部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

部屋にいるすべての異形を錯乱状態にする。異形は錯乱していても攻撃してくることがあるので、使ったらさっさとその部屋から逃げ出してしまおう。錯乱した異形に攻撃されるとわりに合わない。

集束刑具

ランク: A　ダメージ: 40　効: フロア

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

そのフロアにあるアイテムと異形のすべてを、自分のいる部屋に集める。刑具は対象となる異形が多いほど威力を発揮するものが多いので、この刑具と組み合わせて使うと非常に効果的だ。

心臓刑具

ランク: A　ダメージ: 40　効: 部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

部屋にいる異形すべてを心臓に変えてしまう。ただし腐った心臓も混ざっているので、できるだけ腹痛を治せる状態で使いたい。集束刑具と同時に使えば、そのフロアを無傷で通り抜けることも可能だ。

大爆刑具

ランク: A　ダメージ: 40　効: 部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

部屋にいるすべての異形に爆発攻撃を仕掛ける。この刑具に限らず異形に直接ダメージを与える刑具は使うタイミングが肝心。集束刑具がない場合、部屋に異形が数体見えたら、使ってしまうのもいい。

脱力刑具

ランク: B　ダメージ: 40　効: 部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

部屋にいるすべての異形を脱力状態にする。しかし動きが遅くなるだけで攻撃の手はゆるまないので、戦うために使うのはあまり有効ではない。逃げる場合も気を付けないと追撃されてしまう。

中爆刑具

B　40

効：周囲

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

主人公を中心に中規模の爆発を起こし、周囲の異形にダメージを与える。大爆刑具ほどの威力ではないが、ブルガーやハングワンズなどの炎に弱い異形なら、それなりのダメージを与えられる。

毒毒刑具

B　40

効：部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

部屋にいるすべての異形を毒状態にする。HPの高い異形には効果は少ないが、ゲーム中盤までのあまり強くない異形になら有効だ。攻撃せずに逃げ回っているだけで、部屋の異形が次々に浄化されていく。

猫背刑具

C　40

効：フロア

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	▲	▲	▲

フロアに猫の魂を込める。使用後は壁に触れるたびに鳴き声がして、笑う箱と同じく異形に発見されてしまう。捨ててしまってもいいのだが、ニャーニャーかわいい声で鳴くので一度は使ってみてほしい。

半滅刑具

B　40

効：部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

部屋にいる異形の半数を一瞬にして浄化する。どんなに強い異形でも必ず半分は倒せるので、ダメージを与える刑具と使い分けよう。ただし、この刑具で異形を浄化しても経験値はプラスされない。

飛翔刑具

B　40

効：部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

部屋の中のすべてのものを、ほかの部屋へと飛ばす。嵐の刑具よりは役に立つが、結局一時しのぎに過ぎない。落ちているアイテムも一緒に飛んでいってしまうので、使用後は探すのに骨が折れる。

氷結刑具

B　40

効：部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

部屋にいる異形に氷属性のダメージを与える。ゲーム中盤以降になると、このような属性攻撃タイプの刑具は、異形の種類によって与えるダメージが大きく異なってくるため確実性が低くなる。

腹痛刑具

B　40

効：部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

部屋にいるすべての異形に腹痛を起こさせ、攻撃力と防御力を1ポイントずつ下げる。しかし、異形が強くなるに従い、効果も期待できなくなる。ゲーム終盤ではほとんど役に立たなくなるだろう。

腐肉刑具

B　40

効：部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

部屋にいるすべての異形を腐った肉に変え、さらに持っている肉まで腐らせてしまう。経験値はまったく増えないので、使い勝手はよくない。一応危機回避にはなるので、余裕があるなら持っておこう。

腐敗刑具

A　40

効：部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

腐敗したものが広範囲にわたってばらまかれて、部屋にいる異形にダメージを与える。ただし同時に持っている肉や心臓が全部腐ってしまう。実は、ダメージを与える刑具の中では最強の攻撃力がある。

まひ刑具

A　40

効：部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

部屋にいるすべての異形をまひさせる。異形はまひすると移動も攻撃もしなくなるので、暗黒状態よりも倒しやすくなる。ただし、まひはすぐ解消してしまうので、使用後は急いで倒すこと。

無名刑具

C　40

効：不定

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	▲	▲	▲

ほかの刑具の効果がランダムで出る。刑具にはマイナス効果しかないものは少ないが、集束刑具や革命刑具などの効果が現れる可能性もある。八方ふさがりにでもならない限り使用はひかえよう。

欲情刑具

A　40

効：部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

部屋にいるすべての異形を欲情させる刑具。異形は欲情すると主人公に近づいてくるだけで攻撃はしなくなる。シン・モニスがいる部屋で使えば、VTが増える可能性もある。

雷電刑具

B　40

効：部屋

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	◎	◎

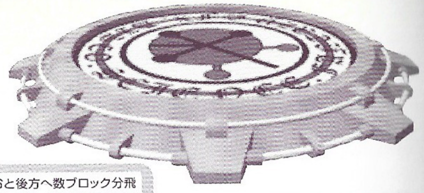
部屋にいる異形に雷属性のダメージを与える。火炎刑具、氷結刑具ともにいえることだが、これらの刑具が持つ攻撃力は決して高くはない。それぞれの異形の、抵抗の低い属性で攻撃するようにしよう。





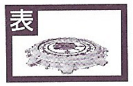
文様

文様は「置いて踏む」という2回の動作が必要だが、その効果は絶大。文判印があれば言うことなしだ。



嵐の文様	①B	②0		
回	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
1~3④ 出現率	—	D③	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと後方へ数ブロック分飛ばされてしまう。裏の場合は前方に飛ばされる。敵を足止めするほか、うまく設置して自分で踏み、炎が飛んでくるトラップを回避するために使うこともできる。





刑具データの見方

①文様の有効度のランク。②異形に投げつけたときの基本ダメージ。③それぞれの階層での出現率と判明率。④踏める回数。数値は壊れる可能性のある回数を表す。例えば2～4の場合「最低でも2回は踏めて、4回目には必ず壊れる」ということ。

ほかのアイテムと違い、一度床に置き、踏むことで初めて効果を発揮する。あらかじめフロアに落ちているものは、種類によっては手にして持ち運ぶことはできない。また、表置きか裏置きかで効果が異なるものが多い。

嵐の文様

B　—　回 1～3

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと後方へ数ブロック分飛ばされてしまう。裏の場合は前方に飛ばされる。敵を足止めするほか、うまく設置して自分で踏み、炎が飛んでくるトラップを回避するために使うこともできる。

暗黒文様

B　—　回 2～4

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと周囲の異形を暗黒状態にできる。裏の場合は暗黒が解消するか、この文様を入手できる。効果範囲は自分の周囲だけなので暗黒刑具よりも劣るが、数回使えるのでそれなりに役立つ。

回復文様

A　—　回 1～3

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏んでいる間はHPとVTが回復するが、裏の場合は減少してしまう。心読みの者がよくくれるので、この文様が出てくるまでもらったものを投げ返し続けると、高い確率で入手できる。

火炎文様

A　—　回 3～5

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと周囲の異形に炎攻撃をする。裏の場合は入手できる。異形に踏まれると自分が火炎攻撃の対象になってしまう。設置したときや、落ちているのを見つけた場合は、早めに踏んで消滅させよう。

古化文様

B　—　回 2～4

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むたびに装備品が1ポイントずつ劣化していく。裏の場合は劣化しているもののみ、1ポイントずつパラメータが回復する。自分で設置するか、文判印などがないと活用できないだろう。

錯乱文様

B　—　回 2～4

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと周囲の異形を錯乱状態にする。裏の場合は錯乱が解消するか、そうでなければ入手できる。錯乱刑具の簡易版といったところだ。落ちているものを異形に踏まれると、主人公が錯乱してしまう。

散乱文様

B　—　回 2～4

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと持っているアイテムのいくつかが周囲に散らばってしまう。裏の場合も同様だが、わざと踏んで粘着印の付いた装備品を外すこともできる。硝子系の装備が外れた場合は壊れてしまう。

自爆文様

B　—　回 2～4

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと爆発する文様。裏の場合は入手できる。通路などに設置して、うまく異形をおびき寄せよう。心読みの者がばらまく文様に高い確率で混ざっているので、受け取りに失敗して踏まないように。

消印文様

B　—　回 2～4

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと主人公に押した焼印が消滅する。裏の場合は入手できる。消却印と違って何回か使えるので、未判明の焼印をいくつか持っている場合に、試し押しができる。大事な焼印まで消さないように。

消失文様

B　—　回 2～4

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと持っているアイテムがひとつ消えてしまう。裏の場合はランダムでアイテムが出現する。文判印などで裏に置かれていることが確認できた場合には、壊れるまで踏んでアイテムを入手しよう。

食料文様

B　—　回 2～4

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと所持品のひとつが肉か心臓に変化する。裏の場合は持っている肉か心臓がアイテムになる。装備中のものまで変わってしまうので、踏む場合は大事なアイテムを一度床においてからにすること。

体活文様

A　—

回：1〜4

	1〜B4F	B5〜B12F	B13〜B21F	B22〜B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むとHPのMAX値が、裏の場合はVTのMAX値がそれぞれ5ポイント上昇する。表裏どちらでもうれしい効果なので、見つけたら4回まで踏めることを祈りながら、何度も文様の上を往復しよう。

大爆文様

A　—

回：2〜4

	1〜B4F	B5〜B12F	B13〜B21F	B22〜B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと部屋全体の異形にダメージを与える大爆発を起こす。裏の場合は入手できる。大爆刑具と違って数回使えるので、タフな異形にも十分効果がある。異形に踏まれると自分がダメージを受ける。

中爆文様

B　—

回：2〜4

	1〜B4F	B5〜B12F	B13〜B21F	B22〜B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと周囲の異形に爆発によるダメージを与える。裏の場合は入手できる。大爆文様と同じように、異形に踏まれると自分がダメージを受けてしまうため、設置したらすぐに回数分踏んでしまおう。

特殊文様

B　—

回：1

	1〜B4F	B5〜B12F	B13〜B21F	B22〜B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと周囲の異形に何らかのステータス異常を起こす。裏の場合は状態が解消されるか、入手できる。踏むまで効果がわからないのが難点だが、少なくとも異形には踏ませないように。

反転文様

B　—

回：1

	1〜B4F	B5〜B12F	B13〜B21F	B22〜B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと、そのフロアにある文様がすべて反転する。裏の場合や異形に踏まれたときも同様に反転する。活用するのは難しいが、これがフロアに設置されていると、ほかの文様が突然裏返ることがある。

飛翔文様

B　—

回：1〜3

	1〜B4F	B5〜B12F	B13〜B21F	B22〜B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

踏んだ者がそのフロアの別の部屋に瞬間移動する。嵐の文様のように異形を吹き飛ばすほか、自分が踏んで移動手段にもできる。自分が移動した後は、すぐに2Dマップで現在位置を確認しよう。

氷結文様

A　—

回：3〜5

	1〜B4F	B5〜B12F	B13〜B21F	B22〜B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと周囲の異形に氷属性のダメージを与える。裏の場合は入手できる。ゲーム終盤に出現する強力な異形でも、氷属性への抵抗が弱ければ、数回でかなりのダメージを与えられるはずだ。

腹痛文様

B　—

回：2〜4

	1〜B4F	B5〜B12F	B13〜B21F	B22〜B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと周囲の異形に腹痛を起こさせる。裏の場合は腹痛解消か、そうでなければ入手。異形の攻撃・防御力を下げるほか、腐った食料しか持っていないときにも役立つ。腹痛虫のかわりに使おう。

腐食文様

B　—

回：2〜4

	1〜B4F	B5〜B12F	B13〜B21F	B22〜B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと所持品の中の肉か心臓が、ひとつ腐ってしまう。裏の場合は逆に腐ったものが正常に戻る。活用は難しく、たいていは気付かずに踏んでしまって食料をムダに腐らせることになる。

欲情文様

B　—

回：2〜4

	1〜B4F	B5〜B12F	B13〜B21F	B22〜B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと周囲の異形をまとめて欲情させる。裏の場合は欲情が解消か、そうでなければ入手できる。エロ印を押していれば、わざと異形に踏ませて自分がパワーアップするという使い方もある。

雷電文様

A　—

回：3〜5

	1〜B4F	B5〜B12F	B13〜B21F	B22〜B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

表を踏むと周囲の異形に雷属性のダメージを与える。裏の場合は入手できる。炎・氷・雷の属性を持つ3種類の文様は、踏める回数がほかの文様より多いので、何度も踏んでできちんと消滅させよう。

「吸収の剣」強化の法則

異形を浄化していくだけで次第に強力な剣へと成長していく吸収の剣。成長の剣とは異なり、装備を外しても強化された数値がそのまま残るため、感覚球や俺印を利用することでいくらでも強化することができる。特に、クリア後に地獄ダンジョンへ挑戦する場合は最上の武器になるはずだ。

そこで、この剣を有効に活用するために成長の法則をお教えしたい。簡潔に言えば、吸収の剣によって吸収した異形のHPの合計値が150を超えるたびに攻撃力が1ポイントアップするのだ。ただし、攻撃時に吸収の剣が吸収能力を発揮する確率はわずか1/16。しかも吸収するHPは、最大でも1回につき15ポイントだけなので、そう簡単には成長してくれない。本気で育てるなら、攻撃の液なども併用するべきだろう。



←攻撃の液は、吸収によって成長した直後に使えばロスが少ない。

骨

骨は自分でかじるほか、異形に投げ当てることでも効果を発揮する。種類や用途の豊富なアイテムだ。



暗黒骨 ①B ②0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	―	D ③	D	D
判明率	―	▲	▲	▲

かじると暗黒状態になり、投げ当てると異形を暗黒にできる。このようにステータス異常を起こす骨は、主人公にその異常への耐性があれば、ちょっとした回復用アイテムとしても使用できる。

骨データの見方

①骨の有効度のランク。②異形に投げつけたときの基本ダメージ。③それぞれの階層での出現率と判明率。

同じ種類の骨は「～骨×3」とまとまるため、大量に持ち歩くことができる。致命的なマイナス効果を持つ骨は少ないので、未判明の骨はかじって判別してもかまわないだろう。なお、骨をかじるとHPとVTが10ポイント回復する。

暗黒骨

B　0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	―	D	D	D
判明率	―	▲	▲	▲

かじると暗黒状態になり、投げ当てると異形を暗黒にできる。このようにステータス異常を起こす骨は、主人公にその異常への耐性があれば、ちょっとした回復用アイテムとしても使用できる。

石骨

B　88

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	▲	▲	▲	▲

かじると歯が折れてダメージを受けてしまう。投げると異形にダメージを与える。投げたときの威力が高いので、投げ当て専用の骨といえるだろう。出現率は比較的高いが、判明率はかなり低い。

金の骨

A　90

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	―	D	D	D
判明率	―	▲	▲	▲

かじった瞬間に部屋全体に大爆発が起こる。呪葬天使に渡すと玩具の箱と取り替えてもらえる貴重なアイテムだ。判明率、出現率ともに極めて低いので、なかなか見つけ出すことができない。

銀の骨

A　90

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	―	D	D	D
判明率	―	▲	▲	▲

かじると一定時間口から火を吹き続ける。金の骨と同様、呪葬天使に玩具の箱と交換してもらえるが、こちらは3本集めないといけない。3本同時に渡す必要はないので、呪葬天使がいたら投げてしまおう。

経験骨

A　92

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	▲	▲	◎	△

かじるとしばらくの間、取得経験値が倍になる。効果は60秒間しか持続しないので、異形の集団を相手にするときや刑具で一掃する直前に使おう。経験偽翼と併用すると、効果はさらに高まる。

再階骨

B　0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	▲	▲	▲	▲

階段を発見した後にかじると、そのフロアの階段のある部屋まで一瞬で戻れる。階段のそばにいるときや、階段をまだ見つけていない場合は何も起こらない。VTを節約したいときなどに重宝する。

死骨

A　0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	―	D	D	D
判明率	―	○	△	▲

かじると残りHPが1になってしまう。投げ当てると異形のHPが1になる。革命系のアイテムとの相性が非常によく、わざとかじってから革命刑具を使うと、回復と同時に異形を攻撃することができる。

体液骨

B　0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	▲

かじると足元に体液がもれるが、何のデメリットもない。一度に最大で7本も手に入るので、回復アイテムとして使うか呪葬天使に渡してしまおう。一応、床に落ちた体液を目印にすることも可能だ。

脱骨

B　0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	―	D	D	D
判明率	―	▲	▲	▲

かじると脱力状態になり、投げ当てると異形を脱力させる。セブンティーンなどのすばやい異形に使おう。グリロにアイテムを盗まれたときに、逃げられる前に投げつけるのも有効だ。

追尾骨

A　82

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	▲	▲	▲	▲

かじると歯が折れてダメージを受ける。投げると異形を追尾して飛んで行き、当たると爆発する。ただし、追尾中に遮蔽物に当たるとそこで消えてしまうため、なるべく広い場所で投げよう。

毒骨

B　0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	―	D	D	D
判明率	―	▲	▲	▲

かじると毒におかされる。投げると異形が毒状態になる。やっかいな異形に投げつけて、ほかの異形を相手にしながら弱るのを待つのも効果的だ。毒に耐性を持っているなら、回復アイテムとして使える。

爆骨

A	82			
	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	○	○	○	▲

かじると周囲を巻き込んで爆発し、自分もろとも異形にダメージを与える。投げても強力なので、1本かじって判明したら、残りはすべて異形に投げよう。攻撃系の骨の中では出現率が高い。

判明骨

A	0			
	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	○

かじるとダメージを受けるかわりに、手持ちのアイテムがすべて判明する。投げ当てると異形の残りHPが判明するので、必要なければ投げつけてしまおう。同時には1～2本しか手に入らない。

腹痛骨

C	0			
	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	▲	▲	▲

かじると腹痛になり、攻撃力と防御力が1ポイントずつ下がってしまう。投げると異形に腹痛を起こさせる。異形に投げても目に見えるほどの効果はないので、ただのトラップアイテムといえるだろう。

腐肉骨

B	0			
	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	◎	◎	▲	▲

腹痛骨と同様に、かじると腹痛になる。ただし、こちらは投げると異形を腐った肉に変化させる。腹痛対策ができていれば、異形を倒すと同時に、変化した肉を食べてHPを回復できる。

歩加骨

B	0			
	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	△	△	▲	▲

かじると、同じフロアのほかの部屋に移動する。投げると異形が転移する。やっかいな異形を追い払うよりも、囲まれてどうしようもなくなったときの脱出手段として使うほうがいいだろう。

まひ骨

B	0			
	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	▲	▲	▲

かじると、まひしてしまう。投げ当てると異形がまひを起こす。すばやい異形の足を止める場合や、逃げていく異形を追いかけるときに使うといい。主人公にはマイナス効果しかない、投げ専用の骨だ。

守骨

B	82			
	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	▲	▲	▲

かじると炎・氷・雷すべての属性に対して一時的に抵抗力が上がる。効果は80秒で切れるが、1回の戦闘には十分な時間だ。オル・ハガヌースやマジシャンなどの、属性攻撃を持つ異形に使おう。

耳栓骨

B	92			
	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

かじると耳が聞こえなくなり、効果音がしばらく途切れる。効果は60秒間持続し、ハナニップなどの音による攻撃を防ぐことができる。骨の中では投げたときの威力が高いので、投げ当てにも使おう。

無敵骨

A	0			
	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	△	△	▲	▲

かじると自分の周りに透明なバリアができ、少しの間だけ無敵になる。15秒間しか効果が持続しないが、完全に異形の攻撃を無効化できるので頼りになる。投げ当てると異形が無敵になってしまう。

矢骨

A	85			
	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	D	D	D	D
判明率	▲	▲	▲	▲

かじると歯が折れてダメージを受けるが、投げると異形を貫通して飛んでいく。通路におびき寄せたりして、異形を1カ所に集めてからまとめて攻撃しよう。出現率が高いため、手軽に使える骨だ。

欲骨

B	0			
	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	▲	▲	▲

かじると欲情状態になる。投げつけると異形が欲情する。欲情すると一時的に能力が上がる、エロ印との併用が効果的だ。常に何本か持っておいて、強力な異形を発見したら自ら欲情しよう。

乱骨

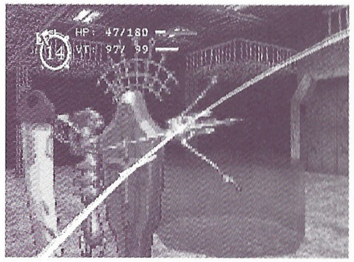
B	0			
	1～B4F	B5～B12F	B13～B21F	B22～B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	▲	▲	▲

かじると錯乱してしまう。投げつけると異形が錯乱する。あまり相手にしたくない異形にぶつけて、フラフラしている間にさっさと逃げ出そう。この骨も判明率が低いので、不用意にかじらないように。

試練の箱の中身は…？

試練の箱は、持った状態で浄化した異形の数によって中身が変わる。しかし、正直言ってわざわざ持ち歩くほどの価値があるかどうかは疑問だ。以下に異形の浄化数と中身を記すので、試練に挑戦するかどうかを決めよう。

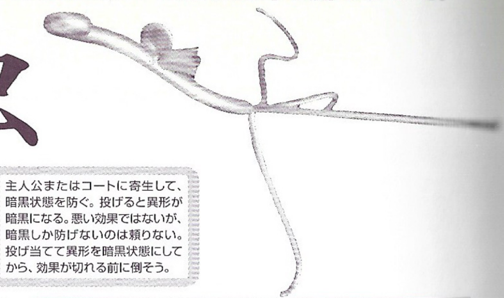
- ・0～5体:無印
- ・6～10体:愚流の肉
- ・11～20体:中流の肉
- ・21～30体:賢流の肉
- ・31体以上:復活印



←復活印は確かに欲しいが、HP回復速度が半減した状態で、31体もの異形を浄化し続けるのはけっこう大変。

寄生虫

虫といっても動き回っているわけではない。主人公かアイテムに寄生させることで、特別な能力を加えるのだ。



暗黒虫　①B　②60

③	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	◎	◎

主人公またはコートに寄生して、暗黒状態を防ぐ。投げると異形が暗黒になる。悪い効果ではないが、暗黒しか防げないのは頼りない。投げ当てて異形を暗黒状態にしてから、効果が切れる前に倒そう。

寄生虫データの見方

①寄生虫の有効度のランク。②異形に投げつけたときの基本ダメージ。③それぞれの階層での出現率と判明率。

寄生虫は「主人公または剣に寄生する」というように、寄生する対象が虫ごとに決まっている。ひとつの対象に寄生させられる虫は1匹だけだが、虫同士を寄生させてからアイテムなどに寄生させれば、2匹分の効果を加えられる。

暗黒虫

B　60

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	◎	◎

主人公またはコートに寄生して、暗黒状態を防ぐ。投げると異形が暗黒になる。悪い効果ではないが、暗黒しか防げないのは頼りない。投げ当てて異形を暗黒状態にし、効果が切れる前に倒そう。

運虫

B　90

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	◎	◎	◎

主人公に寄生し、運のパラメータを上昇させる。運気の剣などと併用すると、クリティカルヒットがさらに出やすくなる。上昇する数値は、10～30ポイントの間からランダムで決まる。

活力虫

B　90

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	○	◎

主人公に寄生させると、VTの最大値をアップさせる。VTの上昇値は10～25ポイントの間でランダムで決まる。運虫や活力虫などは投げたときの威力が高い。必要なければ異形に投げつけよう。

雷虫

A　70

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	◎	◎

主人公または剣に寄生して雷属性を加える。投げると異形に雷のダメージを与える。無属性または雷属性以外の剣に寄生させて、攻撃力のアップを図ろう。炎虫や氷虫との組み合わせも効果的だ。

攻虫

B　90

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	○	◎

主人公に寄生して攻撃力を数ポイントアップさせる。単純に力を上げるほかに、開封に攻撃力が30以上必要となる、頑固の箱を開けるときにも役立つ。上昇値は1～2ポイントの間でランダムに決定。

氷虫

A　70

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	◎	◎

主人公または剣に寄生して、氷属性を加える。投げると異形に氷のダメージを与える。雷虫、炎虫と同じように、単体で寄生させずにほかの属性を持つ虫と合成して攻撃能力の強化を図るべきだ。

除爆虫

A　81

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	○	○

箱に寄生させると、爆発する確率がゼロになる。いいアイテムが入っているが爆発しやすい箱や、確実に中身を手に入れたい箱に使おう。未判明状態でも、箱にしか寄生できないのですぐわかる。

体力虫

B　90

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	○	○

主人公に寄生させると、HPの最大値がアップする。上昇値は10～25ポイントの間からランダムに決定される。それほど大きく増えるわけではないので、ゲーム序盤でしか役に立たないだろう。

脱力虫

B　60

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	○	○

主人公またはコートに寄生して、脱力状態への耐性を付ける。投げ当てると異形が脱力状態になる。投げたときの威力は低めだが、異形を脱力状態にできるので、投げ当てに使う価値はある。

毒虫

B　90

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	○	◎	◎

主人公またはコートに寄生して、毒への耐性を加える。投げ当てると異形を毒状態にできる。毒耐性だけではやや物足りないので、ほかの虫と合成してから寄生させよう。投げたときの威力も高い。

羽根虫

B　0

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	—	D	D	D
判明率	—	▲	▲	▲

アイテムに寄生させると、そのアイテムごとどこかに飛んで行ってしまう虫。粘着印で外せなくなった装備品も持ち去るので、消却印がわりに使うこともできるが、基本的にはトラップアイテムだ。

判明虫

B	90		

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	ー	D	D	D
判明率	ー	◎	◎	◎

アイテムに寄生して、未判明のアイテムを判明させる。1匹につき1種類しか判明させられないが、判明骨と違ってダメージを受けることがない。判明骨と同様に、異形に投げると残りHPが判明する。

腹痛虫

A	60		

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	ー	D	D	D
判明率	ー	○	○	○

主人公またはコートに寄生して、腹痛状態を防ぐ。投げると異形が腹痛になる。寄生させると腐った肉や心臓でも安心して食べられるようになるので、長期戦になるChapter3&4で重宝する。

復活虫

A	25		

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	ー	ー	ー	D
判明率	ー	ー	ー	○

虫の死骸に寄生して、その虫を生き返らせる。虫が死ぬと名前がすべて「虫の死骸」に統一されてしまうので、不要な死骸をいつまでも持っていると、間違えて復活させてしまうことも。

炎虫

A	70		

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	ー	D	D	D
判明率	ー	◎	◎	◎

主人公または剣に寄生して、攻撃に炎属性を加える。寄生させるなら、氷虫か雷虫のどちらかと合成させてからにしたい。なお、炎・氷・雷属性を持つ3種の虫の中では、炎虫がもっとも出現率が高い。

まひ虫

B	60		

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	ー	D	D	D
判明率	ー	○	◎	◎

主人公またはコートに寄生して、まひ状態を防ぐ。投げつけると異形がまひする。この虫1匹ではまひしか防げず頼りないが、何かもう1種類の耐性を付ければかなり役立つ。毒虫などと合成させよう。

守虫

B	90		

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	ー	D	D	D
判明率	ー	◎	◎	◎

主人公に寄生して、ランダムで防御力を1～2ポイント上げる虫。神経塔内では防御力が30ポイントを超えれば、異形の攻撃でやられる危険が激減する。30を目標に防御力を上げよう。

蟲食い虫

A	81		

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	ー	ー	ー	D
判明率	ー	ー	ー	▲

虫を食べる虫。ほかの虫を寄生させようとすると、その虫を食べてしまう。下層にしか出現しない。食べさせ続けると、最後には強力な攻守虫に成長するので、いらない虫をどんどん食べさせよう。

虫の死骸

C	3		

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	ー	D	D	D
判明率	ー	○	○	○

能力を失った虫のなれの果て。すでに虫が寄生している宿主にほかの虫を寄生させると、元にいた虫はそこから追い出されて死骸になってしまう。死骸は復活虫を使えば、生き返らせることが可能。

幼虫

A	70		

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	ー	D	D	D
判明率	ー	○	○	◎

寄生虫の幼虫。この状態では効果がないが、所持した状態で階段を下りると、活力虫・攻虫・体力虫・流星虫・守虫・炎虫のいずれかに成長する可能性がある。必ず成長するわけではないのが難点だ。

欲虫

B	60		

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	ー	D	D	D
判明率	ー	○	○	○

主人公またはコートに寄生して、欲情状態を防ぐ。投げ当てると異形を欲情させる。こういったステータス異常を防ぐ寄生虫を使って、コートなどの特殊効果で補えきれない異常に対応していこう。

乱虫

B	60		

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	ー	D	D	D
判明率	ー	○	◎	◎

主人公またはコートに寄生して、錯乱状態を防ぐ。投げると異形が錯乱する。役立つ状況はあまり多くないが、ヨハンナ・キョンやハナニップとの戦いでは重宝するので、それまでには発見したい。

流星虫

A	90		

	1~B4F	B5~B12F	B13~B21F	B22~B31F
出現率	ー	D	D	D
判明率	ー	○	○	○

主人公または剣に寄生して、攻撃スピードを上げる。流星の剣に寄生させるとさらに速さが増すが、連斬の剣や爆裂の剣など、威力は高いがスピードの遅い剣に寄生させたほうが効率がいい。

「BAROQUE」on Web！

この歪んだ世界の虜となってしまったあなた！ もしインターネットに接続できる環境にあるなら、ぜひとも発売元であるSTINGのオフィシャルページをのぞいてみよう。「バロック」のコーナーでは、ゲームの裏話からレアな画像、そして謎の「バロック補完計画」まで、数々の魅力的なコンテンツを目にできるのだ。

URL＝http://www.sting.co.jp/



←真面目な情報ばかりでなく、ギャグ調のコンテンツも充実！ 特に掲示板は、熱く盛り上がっているぞ!!

イデアセフィロス

この世界の生き物は、命を失うと結晶を残す。これには、自分の証となるものが詰め込まれている。

首の者の結晶	120	Chapter3以降で首の者を浄化するか、彼が欲しがる心臓の種を渡してしばらく時間がたつと手に入る。研究所に入るために必要なイデアセフィロスだ。呪葬天使に渡すと、心臓の種と取り替えてくれる。

データの見方

入手できる全8種類のイデアセフィロスの名前、投げたときの基本ダメージ、それぞれの解説を掲載する。

イベントに関係するキャラの残す「～の結晶」は、イベント終了後に再び入手することも可能だ。また、直接ストーリーに関係しないものでも特定の人物に渡すことで、彼らの事情や隠された関係が判明することもあるだろう。

首の者の結晶	120	Chapter3以降で首の者を浄化するか、彼が欲しがる心臓の種を渡してしばらく時間がたつと手に入る。研究所に入るために必要なイデアセフィロスだ。呪葬天使に渡すと、心臓の種と取り替えてくれる。
コリエル結晶	120	神経塔の各所に幽閉されたコリエル・メンバーを浄化することで手に入る。ゲームクリアに必要なアイテムではないので、有効に活用して神経塔攻略に役立てよう。呪葬天使に渡すと、革命の液と取り替えてくれる。
自分の結晶	120	主人公自身のイデアセフィロス。Chapter3で研究所の内部にいるクローンを浄化することで手に入る。神経塔の内部でこれをイライザに渡さなければ、ストーリーを進めることができない。
角女の結晶	120	外界で入手する、角女のイデアセフィロス。ストーリーには直接関係のないアイテムなので、いろいろな使い方を試してみよう。神経塔にいる呪葬天使に渡すと、判明骨と取り替えてくれる。
箱の者の結晶	120	神経塔の内部で入手する、箱の者のイデアセフィロス。呪葬天使に渡すと、ランダムで何かの箱をくれる。直接ストーリーには関係しないが、親子の関係である袋の者とのやり取りも聞いておきたい。
袋の者の結晶	120	シナリオ後半で袋の者との会話を進めていくか、首の者の結晶を渡すことで手に入る。これを箱の者に渡すと、神経塔で出会うたびに箱をもらえるようになる。呪葬天使に渡すと、吸収刑具と交換してくれる。
リトルの結晶	120	Chapter4の神経塔内で天導天使に未使用の天使銃を渡し、リトルを浄化すると手に入る、天使虫リトルのイデアセフィロス。アリスに渡すことでストーリーが進んでいく。呪葬天使に渡すと、天使銃に変えてくれる。
結晶	—	神経塔内で異形を浄化すると出現する、異形のイデアセフィロス。入手した瞬間にVT(ライアのみHP)が数ポイント回復するが、アイテムとして持ち歩くことはできない。もちろんイベントにも関係しない。

Another Side of BAROQUE

ゲームデザイナー
米光氏インタビュー

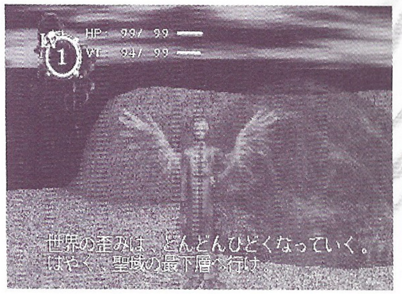
Part 3 『バロック』の裏設定!?

裏設定と言うほどのものではないんですが、『バロック』ではアイテムにしろ何にしろ正式な呼び方を決めていません。「異形」はイケイでもイギョウでも好きなように読んでもらってかまわないんです。それぞれの異形には「塔」と「ブブゲル」と言う具合に、2つの名前が付いていますが、これもどちらが正しいというわけじゃなくて、どちらでもOKなんです。現実の世界でも同じものの呼び方が人や立場によって変わったりしますよね。

実は初期のメッセージでは、登場人物によって同じものを違う名で呼ぶように設定してあったんですよ。たとえば、天使虫を「リトル」と呼ぶヤツもいれば、「テンシムシ」と呼ぶ一派もいるという感じで。下手すると、同じものに3種類ぐらい呼び名がありました。でも、そうするとプレイヤーがわけわかんなくなっちゃうんで、結局表示されるメッセージ内では統一を取りましたけど。

そうそう、異形にタロットカードの名前が付いているのは、上級天使がタロットマニアだという設定がありまして。まぁ本当はもう少し複雑なんですけど、要するに上級天使の趣味で無理やりタロットに対応させてるんですね。グルーだけは数が合わなかったのと、カトーがゲロゲロ吐き出すヤツだから「汚物」なんて呼ばれてますが。

それから、ゲームが進むと首の者をはじめとして外界の連中が土の中に埋まっていってしまいます。これは、彼らが抱えている罪の意識のせいなんですが、具体的にどういう罪なのかは明示されていません。中にはわかりやすいヤツもいますが、角女が埋まっていく理由なん



⬆実はタロットマニアだったことが発覚した上級天使。異形を1体1体確認して命名したのか？

てゲーム中では絶対にわからないはずです。

もちろん、ゲームの進行上はどうでもいいことなんですが、一応設定はしてあります。埋まっていくからには何かあるはずなんで、それを考えてみるのも一興ではないかと思います。

ただし、埋まったことで彼らが救われるということはないでしょうね。確かに、首の者なんかは幸せそうに埋まっていきますが、実際には現実逃避しているだけの話です。土の中で彼らの罪が消えるわけではないですから。

バロック
～歪んだ妄想～
オフィシャルガイドブック



発行日　1999年12月6日　初版発行

企画・編集 ……………………超音速&コーエー出版部
本文執筆……………………西谷英晃(超音速)／森脇広平／長谷川健太郎
編集協力……………………後畑法志
カバー&本文デザイン ………CUE FACTORY
カバーイラスト ……………氷樹むう
マップ作成 …………………今 貴弘
写真撮影……………………丸山 尚
制作協力・取材協力 …………株式会社スティング
SPECIAL THANKS ………山藤武志・米光一成（株式会社スティング）

発行者………………………襟川陽一

発行所………………………株式会社　光栄
〒223-8503　横浜市港北区箕輪町1-18-12
電話　045-561-6861

DTP ………………………CUE FACTORY
印刷・製本 …………………凸版印刷株式会社

ISBN4-87719-755-9



株式会社コーエー